
BACHELORARBEIT

Frau

Sophie-Louise Bachnick

**Welche stilistischen Mittel
verwendet Jean-Pierre Jeunet,
um seinen Filmen den
Märchencharakter zu geben?**

2012

BACHELORARBEIT

Welche stilistischen Mittel verwendet Jean-Pierre Jeunet, um seinen Filmen den Märchencharakter zu geben?

Autor:
Frau Sophie-Louise Bachnick

Studiengang:
Film und Fernsehen (B.A.)

Seminargruppe:
FF09s 1-B

Erstprüfer:
Peter Gottschalk

Zweitprüfer:
Tom Schildberg

Einreichung:
Berlin, 15.02.2012

BACHELOR THESIS

Which styles does Jean-Pierre Jeunet use to give his movies the fairy-tale character?

author:
Ms. Sophie-Louise Bachnick

course of studies:
Film and television (B.A.)

seminar group:
FF09s 1-B

first examiner:
Peter Gottschalk

second examiner:
Tom Schildberg

submission:
Berlin, 15.02.2012

Bibliografische Angaben:

Nachname, Vorname

Bachnick, Sophie-Louise

Thema der Bachelorarbeit

**Welche stilistischen Mittel verwendet Jean-Pierre Jeunet,
um seinen Filmen den Märchencharakter zu geben?**

Topic of thesis

**Which styles does Jean-Pierre Jeunet use to give his movies
the fairy-tale character?**

2012 - 61 Seiten

Mittweida, Hochschule Mittweida (FH), University of Applied Sciences,

Fakultät Medien, Bachelorarbeit, 2012

Abstract

In meiner Bachelor-Arbeit möchte ich den Tricks des französischen Regisseurs Jean-Pierre Jeunet auf den Grund gehen und herausfinden, mit welchen stilistischen Mitteln er arbeitet, um seinen Filmen den Märchencharakter zu geben und wie diese psychologisch den Rezipienten in die Welt seiner Filme ziehen.

Ich beschränke mich in meiner Arbeit jedoch auf seine Kinofilme, mit Ausnahme von „Alien Resurrection“, da er bei diesem Film nicht maßgeblich an der Buchentwicklung beteiligt war, und da es den Rahmen dieser Arbeit sprengen würde, wenn ich ebenfalls auch auf seine Musikvideos, Werbe- und Kurzfilme eingehen würde.

Inhaltsverzeichnis

Abstract	IV
Abkürzungsverzeichnis	VII
Abbildungsverzeichnis	VIII
Tabellenverzeichnis	X
Sich ein wenig bekleiden – Ein Märchen	1
1 Einleitung.....	2
2 Alles Märchen.....	4
2.1 Was sind Märchen	4
2.2 Die Geschichte des Kunstmärchens	6
2.3 Was macht eine Geschichte zum Märchen	10
2.4 Märchen und ihre psychologische Wirkung allgemein.....	12
3 Jeunet - der moderne „Märchenonkel“	13
3.1 Sein Leben.....	14
3.2 Seine Werke	17
3.2.1 Delicatessen	18
3.2.2 Die Stadt der verlorenen Kinder.....	20
3.2.3 Alien – Die Wiedergeburt	23
3.2.4 Die fabelhafte Welt der Amélie.....	26
3.2.5 Mathilde - Eine große Liebe	29
3.2.6 Die MicMacs – Uns gehört Paris	32
4 Die klassische Erzählweise von Märchen im Vergleich auf die Dramaturgie am Beispiel von „Die fabelhafte Welt der Amélie“	35
5 Analyse und Deutung von Märchensymbolen in seinen Filmen.....	47

**6 Mit welchen Mitteln gibt Jean-P. Jeunet seinen Filmen
den Märchencharakter?**

Analyse und Interpretation der psychologischen Wirkung.....52

6.1 Der Ton..... 52

6.2 Die Kamera..... 53

6.3 Die Musik..... 54

6.4 Die Farbe..... 54

6.5 Der Schnitt..... 56

6.6 Die Effekte..... 56

6.7 Die Narratologie..... 58

7 Fazit.....59

Literaturverzeichnis X

EigenständigkeitserklärungXIV

Abkürzungsverzeichnis

J.-P. J.- Jean-Pierre Jeunet

Abbildungsverzeichnis

Dramaturgie der Amélie

Abb. 4.1 Amélie, das Kind

http://www.cinefacts.de/kino/bild/3013_fbafdc917ec6bd6d6cc4b1f908baf8c/3013/sg/bild_gross/die_fabelhafte_welt_der_amelie_bild_12.jpg

Abb. 4.2 Amélie im Kino

http://www.cinefacts.de/kino/bild/3013_8a04d265face8b2f01e45b82e975cb04/3013/sg/bild_gross/die_fabelhafte_welt_der_amelie_bild_4.jpg

Abb. 4.3 Schatzkästchen im Bad

http://www.abendblatt.de/multimedia/archive/00150/ameli_HA_Vermischte_150202c.jpg

Abb. 4.4 Nino vor dem Fotoautomaten

http://www.amelie-der-film.de/amelie/deutsch/popup/photo_nino.htm

Abb. 4.5 Monsieur Dufayel

http://beautydart.files.wordpress.com/2011/02/amelie_monsieur_dufayel.jpg

Abb. 4.6 Das Mädchen mit dem Wasserglas

Pierre-Auguste Renoir: *Das Frühstück der Ruderer* 1880-1881, 130 × 173 cm, Öl auf Leinwand (bearbeitet)

Abb. 4.7 Dominique's Schatz

<http://www.google.de/imgres?imgurl=http://www.denemeyazilari.com/images/AmelieBretodeau.jpg>

Abb. 4.8 Artefakt

http://images2.fanpop.com/images/quiz/35631_1216602441514_500_281.jpg

Abb. 4.9 Skelett

http://www.cinefacts.de/kino/bild/3013_e3841955b6e1899bedee683d58156f1d/3013/sg/bild_gross/die_fabelhafte_welt_der_amelie_bild_5.jpg

Abb. 4.10 Passfoto

http://images3.cinema.de/imedia/6799/2196799_f5sUaFL71fkozjbOCx8wHQ8T4RUSi4UV1NGMI7pBTdGW9ES0kf5A2IVKghu0Jrx7nV9JJXK5hx8CkaxqW96_uQ==.jpg

Abb. 4.11 Nino Foto

http://assets1.moviereporter.net/assets/galleries/000/050/276/big/Die_fabelhafte_Welt_der_Amelie_Le_fabuleux_destin_d_Amelie_Poulain_10.jpg?1272579982

Abb. 4.12 Happy End

http://www.cineastentreff.de/teleschau/200730/1/200730_187014_3_024.jpg

Symbole:

Abb. 5.1 Der Zwerg

http://assets1.moviereporter.net/assets/galleries/000/050/325/big/Die_fabelhafte_Welt_der_Amelie_Le_fabuleux_destin_d_Amelie_Poulain_17.jpg?1272580009

Abb. 5.2 Der Apfel

http://picture.yatego.com/images/4cdc1c666d0e95.3/41_00156846-kqh/lucas-cranach-der-%C4ltere-adam-und-eva-55-x-71-k---.jpg

Abb. 5.3 Der Teufel

http://www.freitag.de/datenbank/freitag/2010/29/die-h-lle-des-ideenreichtums/images/2010_29_micmacs-b.jpg

Abb. 5.4 die Hexen

http://www.follow-me-now.de/assets/images/Stadt_der_verlorenen_Kinder_Die-Krake.jpg

Stilmittel:

Abb. 6.1 Amélie Brief

<http://www.haro-online.com/movies/amelie.html>

Abb. 6.2 Concierge Brief

http://www.amelie-der-film.de/amelie/deutsch/popup/photo_concierge.htm#

Abb. 6.3 Bazil

<http://www.ingame.de/files/2010/07/micmacs-szenebild-1.jpg>

Abb. 6.4 Amélie Gedankenblase

<http://nrwkino.de/img.php?src=/upload%2Fstills%2Ffabelhaftewelt.JPG&width=500>

Abb. 6.5 Der Marder

http://www.replikultes.net/medias/uploads/films/un_long_dimanche_de_fiancaill es/longdimanche_13_piere.jpg

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: http://en.wikipedia.org/wiki/Jean-Pierre_Jeunet.5

Sich ein wenig bekleiden

Die Wahrheit ging durch die Straßen, ganz nackt, wie am Tag ihrer Geburt. Kein Mensch wollte sie in sein Haus einlassen. Jeder, der sie traf, flüchtete voller Angst vor ihr. Eines Tages ging die Wahrheit wieder in Gedanken versunken durch die Straße. Sie war sehr betrübt und verbittert. Da begegnete sie dem Märchen. Das Märchen war geschmückt mit herrlichen, prächtigen und vielfarbigen Kleidern, die jedes Auge und jedes Herz entzückten. Da fragte das Märchen die Wahrheit: „Sage mir, geehrte Freundin, warum bist du so bedrückt und drehst dich auf den Straßen so betrübt herum?“ Da antwortete ihm die Wahrheit: „Es geht mir schlecht, ich bin alt und betagt, und kein Mensch will mich kennen.“

Hierauf erwiderte das Märchen: „Nicht weil du alt bist, lieben dich die Menschen nicht. Auch ich bin sehr alt, und je älter ich werde, desto mehr lieben mich die Menschen. Siehe, ich will dir das Geheimnis der Menschen enthüllen: Sie lieben es, dass jeder geschmückt ist und sich ein wenig bekleidet. Ich werde dir solche Kleider borgen, mit denen ich angezogen bin, und du wirst sehen, dass die Leute auch dich lieben werden.“ Die Wahrheit befolgte diesen Rat und schmückte sich mit den Kleidern des Märchens. Seit damals gehen Wahrheit und Märchen zusammen, und beide sind bei den Menschen beliebt.

1 Einleitung

Wer erträgt sie schon, die „nackte Wahrheit“? Sie ist oft brutal, schonungslos und unerbittlich. In schöne Worte gekleidet, mit etwas Takt und Mitgefühl ausgeschmückt, bringt uns die Wahrheit jedoch oft eine Entwicklungsstufe weiter, wenn wir bereit sind, entsprechend zu reflektieren. Viele Menschen jedoch scheuen sich davor, sich mit der Wahrheit und der Realität auseinanderzusetzen, und um ihr zu entfliehen, nutzen sie dann eine Phantasiewelt, die sie sich mit Hilfe von Medien wie Fernsehen, Filmen und Büchern schaffen. Das war auch früher schon so, als es diese „modernen“ Hilfsmittel noch nicht gab oder sie zumindest noch nicht kontinuierlich präsent waren.

An ihrer Stelle standen die Märchen.

Die meisten von uns sind mit ihnen aufgewachsen - sie waren Wegbegleiter in den ersten Jahren unseres Seins. Wir wissen, wie Hänsel und Gretel die Hexe im Pfefferkuchenhaus überlisten und wir wissen auch, dass Dornröschen nach 100 Jahren von einem Prinzen wach geküsst wurde. Aber Märchen entführten uns nicht nur in die Welt der Phantasie, sie waren auch unsere Lehrmeister, die uns auf dem Weg durch unsere nicht immer einfache Kindheit mit Trost und Lebenshilfen begleiteten. Doch die meisten von uns tun diese Märchen heute als Kindergeschichten ab. Sie haben vergessen, wie viel die Märchen ihnen und ihrem kindlichen „Ich“ gaben.

Dennoch ist bei vielen Menschen noch immer die Sehnsucht nach Magie, nach Kuriositäten und nach surrealen, andersartigen Welten, in denen Dinge passieren, die rational nicht erklärbar sind, geblieben. Nicht ohne Grund gibt es „Herr der Ringe“ - Fanclubs oder Rollenspielverbände. Es gibt Menschen, die ganze Regalwände voller Fantasyliteratur und ihren Subgenres wie Märchen, Mythen, Sagen und Science Fiction besitzen.

Diese Sehnsüchte bedient Jean-Pierre Jeunet mit seinen Filmen, indem er phantastische, mystische, gruselige und lustig skurrile Welten erschafft. Bilderwelten, in denen wir als Kinder selbst spazieren gegangen sind. Er bedient sich keiner Fabelwesen und dennoch gehen wir mit seinen Helden auf deren Reise und haben das Gefühl, ein wenig von ihnen verzaubert worden zu sein. Welcher Mittel also bedient er sich, um dieses Gefühl beim Rezipienten zu hinterlassen? Wie schafft er es, dass selbst realitätsbezogene Menschen, die

eher rational veranlagt sind, in seine Welten eintauchen und sich mitreißen lassen?

Nun, wo wir alle erwachsen sind, lesen wir vielleicht unseren Kindern die alten Märchen unserer Kindheit vor, doch das Buch wurde in vielen Haushalten vom Fernseher abgelöst. Anschalten um abzuschalten bzw. der elektronische Babysitter.

Jean-Pierre Jeunet hat mit seinen Filmen den „Märchenfilm“ als Genre ganz neu definiert - und zurück in die Wohnzimmer und den Kinosaal gebracht:

Kunstmärchen, die sich mit aktuellen Themen unserer Zeit und Themen, die zeitlos sind, beschäftigen; die eine deutlich versteckte Moral besitzen und dennoch nicht belehrend sind.

Geschickt arbeitet er verschiedene Märchenelemente ein und erreicht nicht nur die, die mit den Augen eines Kindes schauen, sondern er schafft es auch, Neugier bei denen zu wecken, die vergessen haben, die Welt jeden Tag neu zu entdecken. Ich gebe ihm daher den Titel des „Kunstmärchenfilm-Regisseurs“.

In den folgenden Kapiteln werde ich anhand der Analyse seiner Filme versuchen herauszufinden, was den Rezipienten so tief eintauchen lässt, welcher Mittel er sich bedient und inwiefern seine Filme vom Märchen inspiriert sind.

Ich untersuche seine Filme sowohl auf Kunstmärchen als auch auf Volksmärchen, da in beiden Märchengattungen teilweise mit simultanen Elementen jongliert wird.

2 Alles Märchen?

Im wissenschaftlichen Sinn beschreibt das Wort "Märchen" eine Erzählung von Begebenheiten, die sich nicht ereignet haben und sich auch nicht hätten ereignen können, da sie sich im wechselndem Umfang den Naturgesetzen widersprechen. Dennoch sind sie durch Jahrhunderte geformt worden und haben dadurch uraltes Wissen erlangt, die im Kern verborgen liegen, aufgrund ihrer Metaphern aber dem Zuhörer oder Leser vermittelt werden.

Das Wort „Märchen“ ist eine Verkleinerungsform des Mittelhochdeutschen *daz maere*, dessen sinnhafte Übersetzung „Kunde“ oder „Nachricht“ bedeutet.

Das Wort Märchen prägte sich im späteren Mittelalter. Die anfangs überwiegend gebrauchte oberdeutsche Form "Märlein" hat sich seit dem 18. Jahrhundert zur mittel-deutschen Form "Märchen" entwickelt.⁴²

Die Handlung im Märchen liebt Gegensätze von arm und reich, schön und hässlich, gut und böse, faul und fleißig, Glück und Unglück.

Unsere Märchenhelden findet man heute, auch dank "Disney", überall: Auf der Verpackung, auf der Bettwäsche oder Zahnbürsten. Dabei sind Märchen sehr viel mehr, denn sie sind pädagogisch besonders wertvoll.

2.1 Was sind Märchen?

Der US-amerikanische Medienwissenschaftler und Sachbuchautor Neil Postman hat einmal postuliert:

Wir brauchen eine „glaubwürdige Erzählung...über die Geschichte der Menschheit, die der Vergangenheit Bedeutung zuschreibt, die die Gegenwart erklärt und die der Zukunft Orientierung liefert.“ Wegbegleiter durch die Zeit, kurze Prosaerzählungen, in denen wunderbare Begebenheiten und skurrile Persönlichkeiten zu finden sind. Sprechende Tiere und Gegenstände, Hexen, Riesen, Feen, Trolle, Zauberer und Zwerge sowie verwunschene Spiegel, enorme Bohnenranken, vergiftete Nadeln, Sieben-Meilen-Stiefel und Stiefel tragende Kater.

Dennoch kann man noch einmal zwischen Volksmärchen und Kunstmärchen unterteilen, denn ein Kunstmärchen muss nicht immer den Attributen eines Volksmärchens entsprechen.

Volksmärchen stammen aus der mündlichen Überlieferung, die Sammler, wie beispielsweise die Gebrüder Grimm von unbekannten Erzählern niedergeschrieben haben. Sie sind in schlichter Schreibweise geschrieben und dennoch so bildhaft, dass die Jüngsten sie bereits verstehen. Ursprünglich wurden Märchen Erwachsenen erzählt - auf öffentlichen Plätzen wie Jahrmärkten oder am Herdfeuer.

Volksmärchen haben die Jahrhunderte überlebt, sind aber erst seit 1812-1815, als die Gebrüder Grimm „Kinder- und Hausmärchen“ erfolgreich das erste Mal veröffentlichten, in die Kinderzimmer eingezogen.

Bereits vor über 4000 Jahren schrieben die Menschen Geschichten auf, die den Märchen, wie wir sie heute noch kennen, bereits ähnlich waren. So fand man beispielsweise in Ägypten ein auf einer Tonscherbe 2000 Jahre v. Chr. illustriertes Märchen, was unserem Dornröschen, wie wir es heute kennen, sehr ähnlich ist.

Kunstmärchen hingegen sind von namentlich bekannten Autoren, die von Anfang an schriftlich festgehalten und verbreitet wurden. Außerdem hatten sie literarische und zeitgeschichtliche Einflüsse, die die Form und den Inhalt der Märchen prägte. Oftmals übernahmen die Dichter oder Schriftsteller die Erzählform und die „abstrakten Typisierungen von Ort, Zeit und handelnden Personen auf.“²

Ursula Hasselblatt, Autorin des Buches „Das Wesen des Volksmärchens und das moderne Kunstmärchen“ (1956) maß das moderne Kunstmärchen am Kriterium der Geschehensordnung: Für sie ist ein Märchen „echt“, wenn sich sein Geschehen funktionell, nach einer schon der Figurenkonstellation immanenten Ordnung in der Raumbewegung der einzelnen Funktionsträger entfaltet.“³

Vergleich: „Mathilde – Eine große Liebe“ - Hier greift der Handlungsstrang wie ein Zahnrad in das nächste, der Zuschauer erfährt immer mehr Puzzleteile mit dem Helden gemeinsam und alle Charaktere nehmen eine wichtige Rolle im Filmgefüge der Dramaturgie ein.

Wie auch in den Volksmärchen, so sind ebenfalls in Kunstmärchen „übernatürliche oder irrationale“ Elemente zu finden sowie eine Weiterentwicklung, die das Kunstmärchen literarisch anspruchsvoller machen, wie z.B. detaillierte Charakterbeschreibungen, das Märchen im Märchen oder verschleiernde und vieldeutbare Metaphern.

Weitere Merkmale sind, dass Kunstmärchen nicht immer für Kinder sind, da sie im Gegensatz zum Volksmärchen auch nicht immer glücklich enden. Letztendlich haben aber auch sie eine Moral, die sie transportieren. Zu den bekanntesten Kunstmärchenautoren gehört zum Beispiel Hans Christian Andersen.

Aus Tiecks Märchen gewann Ursula Hasselblatt das Bild des Kunstmärchenhelden als eines interessanten geistigen Menschen mit einem Existenzproblem, der die Frage nach der Wirklichkeit und seiner Identität stellt.¹⁸

„Es überschreitet die Gattungsgrenzen von der Novellistik zur Epik und nimmt dialogisch-dramatische Darstellungsformen ja sogar Lyrisches auf. Sein Erzählstil reicht vom feierlichen Pathos über die ernste Sachlichkeit bis zur übermütigen Heiterkeit der Komödie; - seine innere Form umfasst die übermütige Burleske genauso wie die fratzenhaft Groteske oder das unheimliche Nachtstück.“¹⁸

Die Geschichte des Kunstmärchens beginnt aber bereits in der Antike.

2.2 Die Geschichte des Kunstmärchens

Die Geschichte des Kunstmärchens beginnt bereits in der Antike, wo zum Beispiel Apuleius „Amor und Psyche“, (2. Jh. n. Chr.) schrieb und durch die Liebesbeziehung zwischen dem Gott Amor und der Königstochter Psyche, Hunderte von Dichtern, Schriftstellern, Malern, Bildhauern, Komponisten und Choreographen inspiriert wurden und das Motiv in ihre eigenen Werke transformierten.

In Deutschland beginnt die Geschichte des Kunstmärchens in der Romantik.

Christoph Martin Wielands „Lulu oder die Zauberflöte“ ist geprägt von Einflüssen der französischen Feengeschichten des Rokoko und inspirierte Emanuel Schikaneder zum Libretto von Mozarts Oper „Die Zauberflöte“.

„Das Kunstmärchen, das vor allem durch Wieland auf dem Umweg über die französischen Contes des Fées und die zunächst in Frankreich rezipierten Märchen aus Tausendundeiner Nacht in Deutschland eingeschmuggelt wurde, war das Resultat einer artistischen Weiterentwicklung der einfachen Form (André Jolles) der sogenannten Volksmärchen.“¹⁸

Die scheinbare Ausblendung der äußeren Wirklichkeit im Kunstmärchen ermöglichte es zum Beispiel auch Johann Wolfgang Goethe, sozialkritische Inhalte zu transportieren, wie in „Das Märchen“ (von 1795), wo die symbolisch vermittelte Kritik an den gesellschaftlichen Verhältnissen im nachrevolutionären Frankreich thematisiert wird.

Andere berühmte Autoren aus dieser Epoche sind „Ludwig Tieck (Der Runenberg) und Noalis (Atlantismärchen in Heinrich von Ofterdingen) sowie E.T.A._Hoffmann, der das Oppositionsverhältnis zwischen poetischer Märchen- und prosaischer Alltagswirklichkeit thematisierte („Der goldene Topf“ 1811 / 1814). Auch die phantasievollen Märchen des französischen Romantikers Charles Nodier zeigen kontrastreiche Momente zwischen Bizarrem und Wunderbarem.“²

In der Restaurationsepoche von 1815-1848 ist die Literatur reich an Kunstmärchen. Viele von ihnen erfuhren in Deutschland einen Bekanntheitsgrad wie Volksmärchen, wie zum Beispiel die Märchen von Wilhelm Hauff „Kalif Storch“, „Zwerg Nase“ oder „Der kleine Muck“. Hans Christian Andersen schrieb ebenfalls in diesem Zeitraum und seine Märchen wie „Die Prinzessin auf der Erbse“, „Des Kaisers neue Kleider“ oder „Däumelinchen“ gehören heute zur Weltliteratur.

Auch Dichter, die man zum Realismus des deutschsprachigen Raums zählt, schrieben Kunstmärchen - wie z.B. Theodor Storm „Die Regentrude“ (1863) und Gottfried Keller „Spiegel, das Kätzchen“ (1856).

In der Neuromantik Ende des 19. Jahrhunderts schrieb der irische Schriftsteller Oskar Wilde in England seine Märchendichtungen „The Happy Prince and Other Tales“ (1888) und „A House of Pomegranates“ (1891).

Im 20. Jahrhundert wurde Manfred Kyber durch seine Tiermärchen wie „Tierschutz und Kultur“ und „Tiergeschichten“ bekannt. Auch Hermann Hesse und J.R.R. Tolkien gehören noch erwähnt, da sie satirische Kunstmärchen verfassten und so ihre Leserschaft zum Lachen brachten.

Im 20. Jahrhundert wurde das Kunstmärchen auch wieder als Sprachrohr sozialkritischer Meinungsäußerung wie bei Gerhart Hauptmanns „Märchen“ von 1941 genutzt, in dem er die nationalsozialistische Rassenhygiene und Euthanasie in Frage stellt. Paradoxe Weise wurde er trotzdem im August 1944 von Adolf Hitler nicht nur in die „Gottes-begnadeten-Liste“, sondern auch als einen der sechs wichtigsten Schriftsteller in die Sonderlisten der unersetzlichen Künstler aufgenommen, was Hauptmann von allen Kriegsverpflichtungen befreite.

Wie man anhand der Geschichte des Kunstmärchens sehen kann, ist es ein Genre, was nicht genau definiert werden kann. Es hat viele Einflüsse zeitgenössischer Problematiken und der Wandel von Absurdem, Wunderbarem und Groteskem ist durch die gesellschaftliche Prägung der Autoren völlig unterschiedlich und verschieden stark. Und außerdem kann es sich aller Genres bedienen.

Der Autor Dr. Paul-Wolfgang Wührl („Das deutsche Kunstmärchen“) schrieb über den Begriff Kunstmärchen: „Das Kunstmärchen gibt es nicht! – Es gibt phantastische Novellen, Legendenmärchen, Phantasiestücke, Novellenmärchen, Märchenromane, Wahnsinnsmärchen, Naturmärchen usw. usw. Philologenphantasie erfand immer neue untaugliche Etiketten, und fast jeder einschlägige Doktorand sah sich bemüßigt, den glitschigen Begriff „Kunstmärchen“ endlich dingfest zu machen. – Alles vergeblich! Alternativvorschläge wie Literaturmärchen, Buchmärchen oder Dichtermärchen, die das fatale Nebengeräusch des Künstlichen auszublenden versuchten, blieben bloße Verlegenheitsformeln und vermochten es nicht, dem „Kunstmärchen“ den Garaus zu machen.“⁴

Seitdem haben sich zahlreiche Werke mit ganz verschiedenen „Etiketten“ aus dem Genre Kunstmärchen entwickelt:

- 1623 William Shakespeare: *Ein Wintermärchen*, Schauspiel
- 1726 Jonathan Swift: *Gullivers Reisen*,
märchenartige Reiseberichte,
sozialkritisch-satirisch mit philosophischem Gehalt
- 1782 - 86 Johann Karl August Musäus: *Volksmärchen der Deutschen*,
volkstümliche Sagen- und Legendenstoffe literarisch überarbeitet

- 1843 Charles Dickens: *A Christmas Carol*, Weihnachtsgeschichte mit märchenartigen Zügen
- 1865 Lewis Carroll: *Alice im Wunderland*, Kinderbuch, Märchenerzählung mit philosophischem Gehalt
- 1878 Gustav Mahler: *Das klagende Lied*, Märchen-Kantate nach Ludwig Bechsteins gleichnamigen Kunstmärchen von 1856
- 1893 Engelbert Humperdinck: *Hänsel und Gretel*, Märchenoper nach Gebr. Grimm
- 1892 Peter Tschaikowski: *Der Nussknacker*, Ballett nach E.T.A. Hoffmanns *Nussknacker und Mausekönig* von 1816
- 1896 Gerhart Hauptmann: *Die versunkene Glocke*, Märchendrama
- ab 1905 Winsor McCay: *Little Nemo*, Jugendstil-Comic
- 1910 Engelbert Humperdinck: *Königskinder*, Märchenoper nach Elsa Bernstein
- 1937 Hertha Vogel-Voll: *Die Silberne Brücke*, Märchendrama
- 1943 Antoine de Saint-Exupéry: *Der kleine Prinz*, Märchenerzählung mit philosophischem Gehalt
- 1960 Benjamin Britten: *Ein Sommernachtstraum*, Oper nach Shakespeares *A Midsummer Night's Dream*
- 1971 Otfried Preußler: *Krabat*, Kinder- und Jugendbuch
- 1979 Michael Ende: *Die unendliche Geschichte*, Kinder- und Jugendbuch
- 1983 Hans Bemann: *Stein und Flöte*, Märchenroman
- 2000 Walter Moers: *Ensel und Krete*, Märchen-Parodie in Romanform
- 2008 Christian Peitz: *Der Märchenprinz im Märchenwald hört einen Schuss, der gar nicht knallt*, Moderne Märchen.
- 2010 Ulrich Karger: *Vom Ursprung und anderen Merkwürdigkeiten*, Moderne Märchen u. Parabeln

2.3 Was macht eine Geschichte zum Märchen

Märchen haben im Kern alle etwas gemeinsam. Sie haben immer die gleichen Grundfragen:

Wo komme ich her? Wo gehe ich hin? Was ist der Sinn meines Lebens?

Märchen - ob Volksmärchen oder Kunstmärchen - berichten von diesen Erfahrungen und machen sie somit zu zeitlosen Entwicklungshelfern für Jung und Alt.

Verallgemeinert zu den Merkmalen kann man jedoch sagen, dass Volksmärchen immer in einer unbestimmten Zeit und an einem unbestimmten Ort spielen. Bei Märchen allgemein findet man vieles Wunderbare. Am Anfang bekommt der Held eine Aufgabe, was den Beginn der Heldenreise einleitet. Die Aufgabe kann, muss aber nicht von jemand Anderen kommen. Sie kann sich auch aus dem Geschehen ergeben, so dass der Held z.B. durch den Tod seiner Eltern gezwungen wird, fort zu ziehen. Elementar für den Charakter des Helden ist eine Schwäche, die ihn auszeichnet. Sie bringt ihn in Schwierigkeiten und kann ihm aber in letzter Sekunde auch das Leben retten.

Bei den Volksmärchen gibt es immer wiederkehrende Wortwendungen, die besonders am Anfang und am Ende auftauchen, wie z.B. „Es war einmal...“ oder „...und wenn sie nicht gestorben sind, dann leben sie noch heute.“

Sowohl hier als auch in Kunstmärchen gibt es oft Verse und Sprüche, die sich im Laufe der Handlung wiederholen können, wie z.B. im Kunstmärchen von Roland Kübler „Die große Wegkreuzung“: „...und den salzig frischen Atem auf ihren Lippen spüren.“⁶

Der Held wird während seiner Reise vor immer härtere Proben gestellt, bis er letzten Endes seine Schwäche in eine Stärke verwandelt und so den bösen Mächten trotzen kann. Das kann beim Kunstmärchen jedoch anders sein. Aber sowohl beim Kunst- als auch Volksmärchen kommen kleine Helfer vor, das können Tiere, aber auch Gegenstände sein, die den Helden veranlassen, sich richtig zu entscheiden.

In allen Volksmärchen gibt es immer wiederkehrende Handlungsträger wie z.B. die böse Stiefmutter, den Riesen, die Hexe oder den Zauberer (der manchmal gut und manchmal böse ist), die gute Fee, den König, den Prinzen und die

Prinzessin und den Dummling, der übrigens nicht zu verwechseln ist mit einem dummen Menschen, sondern bei dem es sich um eine typische Rolle im Märchen handelt, die durch eine Figur beiderlei Geschlechts besetzt sein kann und die das „Kind“ meint, das gerade beginnt, seine Rolle in der Gemeinschaft zu erleben - noch unerfahren, unbeholfen und gutgläubig naiv, dem vorgehalten wird, zu nichts zu taugen und dass aus ihm nie etwas werde (Beispiele: „Die goldene Gans“, in dem der Dummling sogar Dummling heißt und der jüngste von drei Söhnen ist, aber auch „Aschenputtel“, der ebenfalls vorgehalten wird, nichts zu taugen), oft freiwillig oder notgedrungen auszieht in die weite Welt, was der Suche nach Selbstfindung entspricht und den Schritt in die Autonomie symbolisiert und am Ende der Geschichte die Reife erlangt, um meist als Held/Heldin aus der Geschichte hervorzugehen und seine Suchwanderung erfolgreich zu beenden.³⁹

Ein weiteres Merkmal von Märchen sind magische Zahlen, wie die 3, 7 oder 12 und Symbole. Siehe „Schneewittchen und die 7 Zwerge“, die Sieben als Stufenfolge, Entwicklung und Wandlung in Richtung zur Acht als Erfüllung und Ganzheit. Somit ist Schneewittchen die 8te, die die Zwerge vervollständigt und der Apfel steht für ihre Weiblichkeit und Fruchtbarkeit, die von der bösen Königin versucht wird, auszulöschen, indem sie den Apfel und somit Schneewittchen vergiftet.

Volksmärchen enden immer glücklich, Kunstmärchen nicht. Kunstmärchen haben außerdem auch oft ein Märchen im Märchen, was Charaktere zusätzlich an Tiefe gewinnen lassen kann. Nicht jedes Märchen hat alle diese Merkmale, aber damit ein Märchen ein Märchen ist, müssen zumindest einige davon erfüllt werden.

Die verwirrende Anzahl an subjektiven Versuchen, das Kunstmärchen in eine Schublade von Merkmalen zu pressen, brachte Jens Tismar (1977) zu der Feststellung: „Trotz der Vielzahl von Studien gibt es bislang keine hinreichend umfassende und befriedigende Definition der Erzählgattung „Kunstmärchen“. Der Versuch, sie zu definieren, endet bisher stets in einer Darstellung ihrer Geschichte.“⁷

2.4 Märchen und ihre psychologische Wirkung

„Das Märchen wirkt ermutigend und sinnstiftend, es leugnet nicht die Schwierigkeiten des Lebens, aber es zeigt Wege aus Gefahr und Verstrickung zum Gelingen des Lebens.“⁸

Märchen behandeln universelle menschliche Probleme, so können sie auch die Entfaltung des kindlichen Ichs fördern. Allein dadurch, dass sich Kinder mit den Märchenfiguren identifizieren, die oft der gleichen Erfahrung des klein und unterlegen Seins ausgesetzt sind, die im Laufe der Geschichte jedoch das Böse überlisten und diesem überlegen werden, gibt Kindern den Mut und die Kraft, sich in ihrer Entwicklung den ihnen übergeordneten Mächten wie Eltern, Erziehern oder Geschwistern zu profilieren.

Da Kunstmärchen nicht ausschließlich für Kinder geschrieben sind, aber dennoch die Macht besitzen, dass sich der Leser in den Helden versetzt, können so auch Erwachsene aus dem Reichtum an Metaphern immer noch etwas dazu lernen. Die Sicht vom Märchen aus kann einen Perspektivwechsel zu einer Situation im eigenen Leben bewirken. Das kommt natürlich immer auf den Leser an, wie selbstreflektiert und sicher er im Deuten der Metaphern ist im Hinblick auf sein eigenes Problem, und auf die Art des Märchens generell natürlich. Aber selbst wenn man sich nicht mit dem Helden identifiziert, wenn das Märchen einfach nur einlädt, sich auf seine Naturgesetze einzulassen, kann man in der Regel immer eine Bereicherung erfahren. Auch und sogar dann, wenn das Kunstmärchen beispielsweise ein übles Ende nimmt. Volksmärchen wie auch Kunstmärchen verschleiern nämlich nichts.

Teilweise sind sie makaber, brutal und anstößig. Aber das ist gut so, denn es gibt dennoch eine mutstiftende Lehre, eine tiefere Wahrheit, die man oft nicht gleich sieht; nicht die gleiche Wahrheit wie in einer Sage, die sich auf einen historischen Kern stützt, sondern eine tiefe psychologische Wahrheit, die sich nur „verkleidet“ hat.

„Darum können wir sie auf unser Leben anwenden und daraus lernen. Somit haben Märchen oftmals einen offenen und einen versteckten Sinn, sind dabei aber nie eindeutig, sondern immer vieldeutig und unausdeutbar. Das macht sie so wert- und wirkungsvoll.“⁹

3 Jeunet, der moderne Kunstmärchenerzähler

Jean-Pierre Jeunet ist ein Künstler seines Fachs, ein Regisseur, der die Welt wie ein Uhrwerk betrachten muss, in dem ein Rad ins andere greift.

Denn so sind seine Geschichten, seine Charaktere und die Welten, die er in seinen Filmen kreiert, aufgebaut. Sie haben alle einen gewissen Jahrmarktscharakter, ein Kuriositätenkabinett, in denen alle Sinne angesprochen werden. Jede Szene, jedes Bild ist oftmals bis ins Kleinste geplant und durchdacht, und dennoch von Zufällen und Momentaufnahmen des Lebens gespickt.

Seine Filme haben Humor, Grausamkeit, handeln von der Liebe und haben einen sozialen Subtext - eine Moral wie im Märchen. Wie beispielsweise bei den „MicMacs - Uns gehört Paris“, wo der Held seine Reise beginnt, um internationalen Waffenhändlern „eins auszuwischen“.

Der Feuilleton der „Frankfurter Allgemeinen“ schrieb über ihn: „Die Dinge haben Jean-Pierre Jeunet schon immer weitaus mehr fasziniert als die Menschen, die Bewegungen der Objekte mehr als die der Seele. Nicht zufällig entpuppt sich ausgerechnet die humanste aller Figuren in seiner „Alien“-Verfilmung am Ende als Roboter. Folgerichtig ist Jeunets Kino bereits seit seinem Erstling „Delicatessen“ (1991) vor allem eines der Jahrmarkts-Sensationen und der Zirkustricks und lebt immer auch ein wenig davon, sich selbst auszustellen, hinter die Kulissen blicken zu lassen. Sein Kino ist ein Kino der Phantastik, aber paradoxerweise nicht der Phantasie. Staunend schaut man zu, wie sich das rasende Räderwerk seiner Einfälle in Bewegung setzt, wie die Maschine surrt und schnurrt, blickt in ein Kuriositätenkabinett voller bizarrer Gestalten mit seltsamen Gesichtern und Eigenschaften, auf eine in warme Sepiatöne, in Grün und Hellbraun getauchte Märchenwelt, die der unsrigen verblüffend ähnlich sieht, um dann doch wieder von ihr abzuweichen, weil in ihr alles nur Spielzeug für den Regisseur wird.“¹⁰

Jean-Pierre Jeunet versucht aus jedem Bild das Maximum an Wirkungskraft herauszuholen und bedient sich dafür aller Mittel, vom Setdesign über den Sound (Music, Voiceover) bis hin zur Postproduktion, wo er mit verschiedensten Effekten die Realität seiner Kunstmärchenfilmhelden verändert.

Allgemein kann man sagen, dass das, was seine Filme so märchenhaft macht, letztendlich das Zusammenspiel verschiedener Elemente ist.

Die deutlichsten Kennzeichen sind jedoch die, die man auch als Merkmale des Kunstmärchens entdeckt. Die Vieldeutigkeit der Bildsprache, die sich jedes Märchen bedient. Der Held, der sich auf seine Reise begibt. Das Märchen im Märchen, die Kritik an unserer Gesellschaft und die Moral – all das sind Eigenschaften seiner Filme.

3.1 Sein Leben

Jean-Pierre Jeunet wurde am 3. September 1953 in Roanne - nordwestlich von Lyon - geboren und ist in einfachen Verhältnissen aufgewachsen. Mit 8 Jahren drehte er bereits seine ersten kleinen Filme und ließ dafür die Marionetten vor der Optik der Kamera tanzen. Dafür baute er ein kleines Theater, schrieb eine Geschichte und fertigte eigene Dekorationen und Kostüme an.

Sonntags sah er im Fernsehen immer die Filme aus Hollywood, aber vom Film gefesselt wurde er das erste Mal mit 17 Jahren, als er "Spiel mir das Lied vom Tod" sah. Da konnte er bereits nach drei Tagen den kompletten Text mitsprechen und der Traum, Regisseur zu werden, festigte sich so bei ihm. Mit 18 oder 19 Jahren hielt er dann das erste Mal die Super-8-Kamera eines Freundes in der Hand, wobei er sich heute noch lebhaft an deren Sound und das Gefühl, sie in der Hand zu halten, erinnern kann. Zu diesem Zeitpunkt arbeitete er gerade bei einer Telefongesellschaft und schwor sich, dort solange zu bleiben, bis er das Geld zusammen hatte, um sich ebenfalls eine Super-8-Kamera leisten zu können.

Seit dieser Zeit vertritt er die Meinung, dass, wenn man Filme machen will, solle man sie einfach machen, denn „machen“ sei die beste Schule. Er selbst war nie auf einer Filmschule. Er machte Animationen, da es "leichter war, zu animieren als Filme mit Marionetten zu machen".

Dann traf er 1974 Marc Caro auf einem Animationsfestival in Nancy und beschloss dort, mit ihm zusammenzuarbeiten. So begannen sie ihre Karriere gemeinsam und produzierten einige Kurzfilme, von denen zwei mit einem César ausgezeichnet wurden (1978: „L'évasion“ und 1991: „25 décembre 58, 10h36“), diverse Werbeclips (z.B. für "Chanel N°5") und Musikvideos (wie für Jean-Michael Jarre's "Zoolock"). Desweiteren versuchte sich Jeunet in den 80ern und

90ern sowohl als Kameramann, Schauspieler und Cutter, während er mit Caro parallel daran arbeitete, für das Buch „Delicatessen“ Produktionsgelder zu sammeln.

Letztendlich dauerte es 10 Jahre, da es immer hieß, das Buch sei zu düster und die postapokalyptische Stimmung mit dem schwarzen Humor ließe sich nicht verkaufen. Schließlich konnten sie ihn dann immerhin doch noch realisieren und teilten sich den Part der Regie, indem Marc Caro die „artistic direction“ übernahm, was das Kostümbild, Setdesign, Make-up und den Look des Films betraf. Jeunet schrieb das Buch, übernahm das Casting und die Schauspielführung.

Bei „Die Stadt der verlorenen Kinder“ wurde die Zusammenarbeit mit Caro bereits schwierig für J.-P. Jeunet. Er legte größeren Wert auf die narrativen Aspekte des Films, wohingegen für Caro der ästhetische Aspekt des Films mehr Bedeutung und Priorität hatte. So war dies der letzte Film, den sie gemeinsam machten; danach trennten sich ihre Wege.

Während J.-P. Jeunet bereits am Buch für „Die fabelhafte Welt der Amélie“ schrieb, erhielt er einen Anruf aus Hollywood mit der Frage, ob er nicht Lust hätte, den vierten Teil von „Aliens“ zu drehen. Eigentlich hatte er darauf gar keine Lust, u.a., weil er sein Englisch zu schlecht fand und weil er einfach grundsätzlich nicht wollte. Es ist jedoch anzunehmen, dass man ihn schließlich mit einer enormen Gage köderte und er sich pragmatisch dachte, dass er damit dann schon mal einen Teil des Budgets für seinen Film „Amélie“ hätte.

Jedenfalls flog er nach Hollywood, traf Sigourney Weaver, mit der er sich gut verstand, schrieb das Buch nach seinem Geschmack um und versuchte – obwohl es der vierte (!) Teil von einer Geschichte war – den Film so zu realisieren, als wäre es sein eigener. Im Nachhinein sagte er im Interview, dass es ein großes Abenteuer gewesen sei, einen großen Hollywoodfilm zu drehen, er jedoch die Freiheiten des französischen Kinos preferiere und er versuchen würde, sollte Hollywood ihn noch einmal rufen, es wohl von den Amerikanern produzieren, es aber in Frankreich drehen zu lassen, was er sieben Jahre später dann mit „Mathilde – Eine große Liebe“ auch realisierte.

Zurück in Frankreich, beendete er das Buch für die „Amélie“. Dazu muss man wissen, dass der Film für ihn war wie „...a kind of obsession, because it was a film of my life because I wanted to put every details, every notes I took since a long time. A lot of things interm of voiceover, interm of jokes, interm ...was a huge box baged of ideas.“

Für ihn war es nur ein kleiner Film und mit dem weltweiten Erfolg hatte er nicht gerechnet; um so mehr wurde dadurch ein Traum für ihn wahr. Durch die erfolgreiche Zusammenarbeit mit Audrey Tautou und die Faszination am Buch „Die Mimosen von Hossegor“, einen Roman über den 1. Weltkrieg und die Liebe zweier jungen Menschen, kaufte er die Rechte und drehte 2004 den erfolgreichsten französischen Kriegsfilm aller Zeiten. Dafür ließ er sich von Photographien und anderem Archivmaterial aus dieser Zeit inspirieren.

Das Buch zu „MicMacs - Uns gehört Paris“ schrieb er wieder mit Guillaume Laurant und gemeinsam kreierten sie das Fundament für ein kritisches, humoristisches und phantasievolles Kunstmärchen. Im Interview vergleicht er sich selbst mit dem Hauptdarsteller, der, um sein Ziel zu erreichen, die Hilfe der MicMacs braucht. So geht es auch ihm, denn um sein Ziel zu erreichen, den Film zu machen, ist er ebenfalls auf die verschiedenen Departements seiner Crew angewiesen.

Desweiteren sagte er: „I love to shoot with a short lens and use warm colours... I imagined maybe 15 characters. But I can't remember now why we got rid of some of them. I kept 7 because that's a magic number — seven dwarves, seven samurais. I remember that I had some twins but I don't remember which quality they had.“¹²

Sein Lieblingsregisseur ist der Franzose Marcel Carné, aber grundsätzlich bevorzugt er italienisches und amerikanisches Kino. Das französische Kino der 60er gefällt ihm im Gegensatz zu vielen Anderen nicht besonders gut, da er die Meinung vertritt, dass fiktionale Filme immer einen künstlerischen Look, einen eigenen Stil haben sollten.



“To shoot the life like real life is not interesting, I prefer a director with a special look. Film is like an electric train, said Marc Twain. I say it's like a canoe, have we got everything in the canoe. Because I always try to use everything of the box for a scene, the costume, dialogue, camera movements....“¹²

Ein Film - der Spielplatz des Regisseurs.

Jeunet besitzt heute seine eigene Produktionsfirma „Tapioca Films“, mit der er die Filme „Mathilde“ und „MicMacs“ co-produzierte.

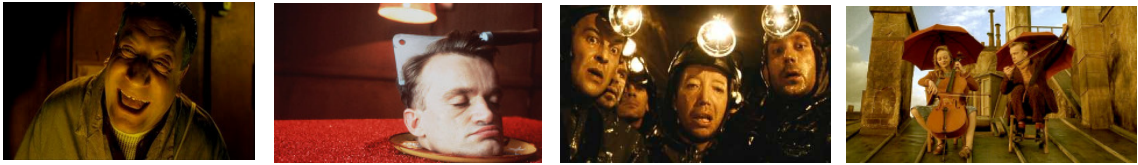
3.2 Seine Werke

Jeunet arbeitet gern mit einem festen Team und so kommt es vor, dass man immer wieder bekannte Gesichter vor und hinter der Kamera aus anderen seiner Produktionen wiederentdeckt. Das beste Beispiel dafür ist Dominique Pinon, der in allen seinen Langspielfilmen eine Rolle erhielt und schon bereits in seiner Kurzfilmzeit vor Jeunets Kamera stand, wie z.B. in *Fountaines*. Im Interview sagte er über ihn, dass er von ihm immer wieder überrascht werde, er habe ein so interessantes Gesicht, dass es nicht einfach sei, die richtige Einstellung zu finden; dass er sein Gesicht jedoch einfach schön fände, weil es so besonders sei.¹¹

Filmographie

Jahr	Film	Regie	Buch
1991	Delicatessen	JA	JA
1995	Die Stadt der verlorenen Kinder	JA	JA
1997	Alien - Die Wiedergeburt	JA	NEIN
2001	Die fabelhafte Welt der Amélie	JA	JA
2004	Mathilde – Eine große Liebe	JA	JA
2009	Micmacs – Uns gehört Paris!	JA	JA

3.2.1 Delicatessen (1991)



Die Produktion:

Der Film „Delicatessen“ (Originaltitel: *Delicatessen*) war der erste gemeinsame Langspielfilm von Jeunet und Caro 1991. Angeblich hatte Jeunet die Idee für das Skript während eines Urlaubs in den USA, als er in einem Hotel wohnte, wo das Essen so schlecht war, dass er assoziierte, dass es wie Menschenfleisch schmecken würde. So kam er auf die Idee. Er und Caro brauchten zehn Jahre, um das Geld für diese schwarze Komödie zusammen zu tragen. Mit einem Budget von 3,8 Millionen Euro drehten sie schließlich den 95 Minuten langen Film.

Der Stab:

Regie:	Jean-Pierre Jeunet und Marc Caro
Drehbuch:	Jean-Pierre Jeunet und Marc Caro
Produktion:	Claudie Ossard
Musik:	Carlos D'Alessio
Kamera:	Darius Khondji
Schnitt:	Hervé Schneid

Der Hauptcast:

Dominique Pinon:	Louison
Marie-Laure Dougnac:	Julie Clapet
Jean-Claude Dreyfus:	Clapet
Karin Viard:	Mademoiselle Plusse
Rufus:	Robert Kube

Die Handlung:

Die Welt von den Delicatessen ist düster und nebelig. Fleisch und andere Güter sind rar. Doch eine kleine Mietergemeinschaft, die sich an einem unbestimmten Ort zu einer unbestimmten Zeit befindet, hat eine Lösung aus der Misere gefunden: Kannibalismus ist die Antwort und so gibt es immer wieder Menschen, wie auch Louison, die wegen einer freien Hausmeisterstelle in dieses mörderische Gebäude kommen. Der Fleischer ist dadurch zu Wohlstand gekommen, denn er ist der Mörder, der die ahnungslosen Hausmeister zerlegt und an die Mietergemeinschaft verkauft. Die Währung ist Mais. Louison ist ein ehemaliger Clown und mit seiner Kreativität und seinem Humor bringt er neuen Wind in das alte Haus.

Als sich jedoch Julie, die Tochter des Fleischers, in Louison verliebt, bangt sie um dessen Leben und sucht eine im Untergrund lebende Gemeinschaft auf, die „Troglodisten“, eine Gruppe von Vegetariern, mit der Bitte, ihren Liebsten zu entführen, um ihn so in Sicherheit vor ihrem Vater zu wissen. Zum vereinbarten Entführungszeitpunkt, kommt ihr jedoch ihr Vater dazwischen, der versucht, den Empfang der Fernsehantenne zu stören, denn alle Mieter schauen sich die Übertragung von der letzten großen Show Louisons mit dessen Affen an. Als die Verbindung zusammenbricht, will Louison das Antennenproblem beheben und tappt in den Hinterhalt des Fleischers, ein Kampf auf Leben und Tod entfacht sich und nur mit Mühe können sich Julie und Louison nach einer Stockwerksexplosion und einem gefluteten Treppenhaus vor der wütenden Hausgemeinschaft retten.

Mit dem Tod des Fleischers endet das grausame Zeitalter der Dunkelheit und des Kannibalismus, der Himmel ist wieder blau und Julie und Louison können sich dem gemeinsamen Musizieren hingeben.

Kritik:

Die Regisseure Jean-Pierre Jeunet und Marc Caro haben mit ihrem Spielfilmdebüt „Delicatessen“ ein grausam-schönes Fantasie-Werk geschaffen, das auch fast zwanzig Jahre später mit einer brillanten Optik, witzigen Charakteren und einer grotesken Handlung begeistert. Wer den Film damals im Kino verpasst hat, sollte dies jetzt unbedingt nachholen. Und auf die Hüften legen sich diese schmackhaften „Delicatessen“ glücklicherweise auch nicht.

3.2.2 Die Stadt der verlorenen Kinder (1995)



Die Produktion:

Die Produktion des Films „Die Stadt der verlorenen Kinder“ (Originaltitel: *La cité des enfants perdus*) kostete 18 Millionen Dollar und wurde 1995 in Frankreich gedreht. Es sind 108 Minuten entstanden, die zum Genre *Fantasyfilm* gezählt werden, doch kann man ihn unter genauerer Betrachtung auch als Kunstmärchenfilm deklarieren.

Der Stab:

Drehbuch:	Jean-Pierre Jeunet, Marc Caro und Gilles Adrien
Regie:	Jean-Pierre Jeunet und Marc Caro
Produktion:	Claudie Ossard
Musik:	Angelo Badalamenti
Kamera:	Darius Khondji
Schnitt:	Hervé Schneid

Der Hauptcast:

Ron Perlman:	One
Daniel Emilfork:	Krank
Judith Vittet:	Miette
Dominique Pinon:	„Original“ / Klone / Taucher
Jean-Claude Dreyfus:	Marcello
Geneviève Brunet & Odile Mallet:	Oktopus (siamesische Zwillinge)

Mireille Mossé:	Mademoiselle Bismuth
Serge Merlin:	Gabriel Marie
Rufus:	Peeler
Ticky Holgado:	Ex-Akrobat
Joseph Lucien:	Denrée
Francois Hadji-Lazaro:	Killer
Marc Caro:	Bruder Ange-Joseph
Jean-Louis Trintignant:	Onkel Irvin

Die Handlung:

Die Geschichte von „Die Stadt der verlorenen Kinder“ spielt in einer unbestimmten Hafenstadt zu einer unbestimmten Zeit. Es ist eine Stadt, in der immer wieder Kinder entführt werden. Entführt vom Orden der Zyklopen, doch verantwortlich ist der „Meister“ namens Krank. Der kann nämlich nicht träumen und lässt Kinder entführen, um deren Träume zu träumen, doch diese haben so viel Angst, dass der Meister nur Zugriff zu ihren Alpträumen bekommt. Krank ist das Glanzstück eines Professors, nachdem er eine kleinwüchsige Frau, ein paar Klone und ein sehendes und sprechendes Gehirn mit Seele hergestellt hatte.

Eines der Kinder, welches zu Beginn des Films von den Zyklopen entführt wird, ist Denrée. Er ist der kleine Bruder von One, ein Kettensprenger vom Jahrmarkt der kleinen Hafenstadt, der sich sofort auf die Suche nach ihm macht. Auf seiner Suche begegnet er Miette, die mit ihrer Bande von Elternlosen für zwei böse Zwillingsschwestern, die das Kinderheim leiten, Schmuck und Geld stehlen muss. Miette hat Mitleid mit dem großen One und sie zeigt ihm, wo sie die Kinder hinbringen, nachdem sie entführt wurden. Dort ist auch der kleine Denrée, der furchtlos durch die Gänge des Ordens spaziert. Die Rettung von ihm läuft jedoch fehl und Miette und One werden gefangen und gefesselt auf Planken über dem Hafenbecken gestellt.

Die Zwillingsschwestern hatten jedoch einen alten Freund aus ihrer Zirkuszeit beauftragt, einen seiner dressierten Flöhe mit einer Giftsubstanz auf einen der

Zyklopen loszulassen; beim Spiel seiner Orgel beginnt der Infizierte nun seine Kollegen zu töten und der Weg ist frei, die beiden zu retten. Doch er kommt zu spät und Miette landet gefesselt im trüben grünen Wasser des Hafenbeckens. Dort wird sie von einem Taucher entdeckt und eingesammelt. Sie hat den Sturz überlebt und in diesem Moment wird „Suspense“ erzeugt, denn ab hier weiß der Zuschauer mehr als die Protagonistin: Der Taucher sieht aus wie einer der Klone, er selbst ist verwirrt und kann sich nicht erinnern, lässt jedoch ein paar Worte fallen, die zum späteren Zeitpunkt erst an Bedeutung gewinnen.

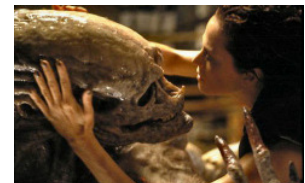
Miette kehrt an die Oberfläche zurück, um One aufzusuchen. Nachts erreicht sie ein Traum, der als Hilferuf vom Gehirn Irvin geschickt wurde, der zusammen mit Krank, den Klonen und der kleinwüchsigen Mademoiselle Bismuth auf der Bohrinself im Meer lebt und der Quälerei der Kinder nicht mehr tatenlos zusehen kann. Nun ergeben für Miette auch die Worte des Tauchers einen Sinn und gemeinsam mit One sucht sie den Tätowierer mit der Minenkarte. Dieser hilft ihnen mit einer kleinen finanziellen Bestechung und so können sie ungefährdet zur Bohrinself rudern, wo sie Denrée aus den Klauen des Meisters befreien können. Auch der Taucher hat einen Teil seiner Erinnerung zurückgewonnen und will den kleinen Turm im Meer zerstören.

Als alle anderen Kinder befreit sind und auch die Klonen mit dem Gehirn fliehen, erkennt dieser, dass er der Schöpfer dieser Kreaturen ist und schließlich verantwortlich für die Folter der Kinder. In diesem Moment setzt sich eine Möwe auf den Auslösemechanismus des Sprengsatzes, der Turm explodiert und der Professor stirbt.

Kritik:

„Das „Lexikon des Internationalen Films“ lobte den Film zwar als „[e]in von überbordenden Einfällen, Fabulierlust und grotesken Gestalten geprägtes grausiges Märchen, das mit rabenschwarzem Humor ein furioses Feuerwerk abbrennt“, bemängelt aber: „Letztlich setzt der Film aber zu sehr auf Effekte, wodurch er zunehmend Leerlauf produziert.“¹⁴

3.2.3 Alien – Die Wiedergeburt (1997)



Die Produktion:

„Alien – Die Wiedergeburt“ (Originaltitel: *Alien: Resurrection*) ist der vierte Teil der Alien Filmreihe und wurde 1997 in den Studios von 20th Century Fox, Californien, USA und Kanada gedreht. Dem 104 Minuten lange Film stand ein Budget von 70 Millionen Dollar zur Verfügung und spielte weltweit 161 Millionen Dollar ein. Somit ist er der erfolgreichste Film der Alien-Reihe.

Der Stab:

Regie:	Jean- Pierre Jeunet
Drehbuch:	Joss Whedon (nach Charakteren von Dan O'Bannon und Larry Furguson)
Produktion:	Bill Badalato, Gordon Carroll, David Giler, Walter Hill
Musik:	John Frizzell
Kamera:	Darius Khondji
Schnitt:	Hervé Schneid

Der Hauptcast:

Sigourney Weaver:	Ellen Ripley
Winona Ryder:	Annalee Call
Dominique Pinon:	Vriess
Ron Perlman:	Johner
Michael Wincott:	Frank Elgyn
Brad Dourif:	Dr. Jonathan Gediman
Gary Dourdan:	Christie
Dan Hedaya:	General Martin Perez
Leland Orser:	Larry Purvis
Raymond Cruz:	Vincent Distephano

Die Handlung:

200 Jahre nach ihrem Tod wird Ellen Ripley von ein paar Wissenschaftlern auf einem Raumschiff nach einer langen Testreihe aus alten Blutproben geklont. Dabei gelingt es ihnen, ebenfalls die ehemalige Alienkönigin zu neuem Leben zu erwecken. Nach der operativen Entnahme der Königin aus dem Brustkorb seiner Wirtin Ripley überlebt diese widererwartend. Die Wissenschaftler planen, die Aliens für den militärischen Einsatz weiterzuzüchten.

Eine Crew von Weltraumpiraten dockt an, um in Form von entführten Kolonisten die Wirtskörper für die Aliens zu bringen. Aliens schlüpfen und werden in Käfigen untergebracht, aus denen es einem durch die Vernichtung eines Artgenossen und durch dessen ätzendes Blut gelingt, auszubrechen und die anderen seiner Art befreit. Das Raumschiff wird evakuiert und auch der Trupp von Raumschiffpiraten versucht nun, zu fliehen. Eine von ihnen ist Call, die den Auftrag hatte, Ripley vor der Entnahme der Königin zu töten.

Als Militär und Wissenschaftler bereits erheblich dezimiert sind, schließt sich Ellen Ripley den Piraten an. Das Raumschiff hat bereits Kurs auf die Erde genommen und droht die Aliens zu den Menschen zu bringen. Die Crew sucht verzweifelt nach ihrem Raumschiff, als sie schließlich in einen Kontrollraum gelangen und es Call gelingt, sich mit dem Raumschiffcomputer zu vernetzen. So kann sie das Raumschiff auf Kollisionskurs mit der Erde schicken, was die Erdenbewohner vor einer Invasion der Aliens schützt.

Auf dem Weg zum Fluchtraumschiff verringert sich auch die Zahl der Piraten-Crew und auch Ripley scheint verloren, als sie die Alien-Königin findet und entdeckt, dass nicht nur sie mutiert ist, indem sie die Sinne des Aliens übernommen hat, sondern auch der Alien, der ebenfalls mutiert ist und nun über eine menschliche Gebärmutter verfügt. Dadurch sind keine Wirte mehr nötig.

Die Kreatur, die aus der Königin hervorgeht, ist eine Mischung aus Alien und Mensch, doch tötet es die Königin und sieht Ripley als seine Mutter an. Ripley, entschlossen, ihrer Menschlichkeit näher zu sein als ihren Alientrieben, läuft zum Fluchtschiff und kann es gerade noch erreichen. Doch auch das Alien-Mensch-Wesen schafft es auf die „Betty“ und Ripley ist gezwungen, es zu töten. Das geschieht, indem sie mit ihrem Blut ein kleines Loch ins Raumschiffenster ätzt, sodass das Alien durch dieses ins Weltall gesaugt wird. Erleichtert fliegen sie zur Erde.

Kritik:

Eingeschworene Alien-Fans werfen dem Film vor, wegen des starken, eigenwilligen Stils des Regisseurs aus der Alien-Reihe hervorzustechen; es sei unangebracht, dass man im vierten Teil nun auch Humor walten lasse, was so konträr zu den anderen Teilen wäre.

„Auf reizvolle Weise verbinden sich Ausstattung, Besetzung und Handlungsaufbau zu einem Science-Fiction-Bühnenzauber der besseren Spielart, das gleichermaßen vom europäischen Autorenkino und von amerikanischer Perfektion profitiert.“¹⁵

3.2.4 Die fabelhafte Welt der Amélie (2001)



Die Produktion:

2001 wurde in Paris und Köln für ca. 12 Millionen Euro „Die fabelhafte Welt der Amélie“ (Originaltitel: *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain*) gedreht. Es entstanden 120 Minuten atemberaubendes Filmvergnügen in Farbe, aber auch in schwarzweiß. Der Film spielte weltweit über 140 Millionen US-Dollar ein und wurde mit Auszeichnungen und Prädikaten überhäuft.

Der Stab:

Drehbuch:	Jean-Pierre Jeunet und Guillaume Laurant
Regie:	Jean-Pierre Jeunet
Produktion:	Jean-Marc Deschamps und Claudie Ossard
Musik:	Yann Tiersen
Kamera:	Bruno Delbonnel
Schnitt:	Hervé Schneid

Der Hauptcast:

Audrey Tautou:	Amélie Poulain
Mathieu Kassovitz:	Nino Quincampoix
Rufus:	Raphaël Poulain
Lorella Caravotta:	Amandine Poulain
Serge Merlin:	Raymond Dufayel
Clotilde Mollet:	Gina
Jamel Debbouze:	Lucien
Claire Maurier:	Suzanne
Dominique Pinon:	Joseph
Isabelle Nanty:	Georgette
Urbain Cancelier:	Monsieur Collignon

Yolande Moreau:	Madame Wallace
Maurice Bénichou:	Dominique Bretodeau
Peter Fricke:	dt. Erzähler

Die Handlung :

In dem Film „Die fabelhafte Welt der Amélie“ geht es um die junge Frau Amélie Poulain, die als Einzelkind in einer Familie aufwächst, in der es wenig körperliche Nähe gibt. So kommt es, dass die halbjährliche medizinische Untersuchung ihres Vaters, der ein ehemaliger Militärarzt ist, der einzige körperlich Kontakt zwischen Vater und Tochter bleibt. Dadurch ist Amélie bei diesen immer so aufgeregt, dass ihr Herz jedes Mal sehr schnell zu schlagen beginnt, und ihr Vater denkt daraufhin, sie habe einen Herzfehler. Deshalb wird sie zu Hause von ihrer Mutter unterrichtet und so fehlt ihr der Kontakt zu Gleichaltrigen. Ihre Spielgefährten leben in ihrer Phantasie.

Ihr einziger Freund, der Goldfisch „Pottwal“, ist selbstmordgefährdet und hüpfte immer wieder aus seinem Glas. Diesen Stress hält ihre Mutter nicht aus und so wird „Pottwal“ in die Freiheit entlassen. Amélie bekommt zum Trost einen Fotoapparat geschenkt. Sie fotografiert damit Wolken, die aussehen wie Teddybären. Dann stürzt sich eine Touristin von einer Kirche und landet auf Amélies Mutter, die dadurch stirbt. Ihr Vater erträgt diesen Verlust nur schwer, zieht sich immer mehr in sich selbst zurück und errichtet ein Mausoleum für die Asche seiner Frau.

Amélie träumt ihr Leben bis sie alt genug ist, nach Paris zu ziehen, wo sie als Kellnerin im „Deux Moulins“ arbeitet. Der 31. August 1997 verändert ihr Leben, als in den Nachrichten der Tod von Lady Diana gemeldet wird. Ihr fällt der Deckel einer Glasflasche auf den Boden, diese öffnet das Versteck zu einem kleinen „Schatz“, einem Kästchen, das ein Kind in den 50er Jahren in ihrer Wohnung versteckte. Sie beschließt, den Besitzer des Kästchens zu finden. Es gelingt ihr auch, ihn zu finden, und sie spielt ihm das Kästchen zu, ohne sich zu erkennen zu geben.

Als sie merkt, wie sehr er sich darüber freut, beschließt sie, die Leere in ihren Leben zu füllen, indem sie anderen Menschen heimlich hilft oder auch den Rächer der Gerechten, wie im Falle des Gemüsehändlers, spielt. Außerdem schickt sie den Gartenzwerg ihres Vaters auf Weltreise, sodass dieser fortan Fotos seines Zwerges aus allen Teilen der Welt erhält. Auf einem Pariser U-

Bahnhof trifft sie wiederholt Nino Quincampoix, einen jungen Mann, der weggeworfene Passfotos sammelt. Sie findet sein Fotoalbum, welches er auf der Verfolgungsjagd eines Fremden verliert.

Sie entwirft ein ausgeklügeltes Spiel, um ihm sein Album zurück zu geben und weiterhin, um ihn zu treffen, doch als er sie fragt, ob sie ihn auf die Schnitzeljagd geschickt hat, ist sie zu schüchtern und traut sich nicht, es zuzugeben. Erst ihr Nachbar Raymond Dufayel, der Maler mit den Glasknochen, der sein Leben durch seine Krankheit nie richtig genießen konnte, gibt ihr den nötigen Schubs in die richtige Richtung, so dass sie Nino, in den sie sich verliebt hat, letztendlich in ihre fabelhafte Welt einlädt.

Kritiken:

Dem Film wurde vorgeworfen, das Abbild von Paris im 18. Arrondissement insofern zu verfälschen, als dass ethnische Minderheiten und Homosexuelle dort das Stadtbild prägen würden und dass J.-P. Jeunet ein „idealisiertes Bild der französischen Gesellschaft geschaffen“ hätte, welches viel zu kitschig sei. So oder ähnlich sagte dies der Autor Serge Kaganski des französischen Magazins *Les Inrockuptibles*.

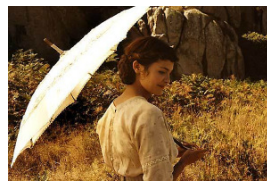
Ebenfalls sollen Passanten ausländischer Herkunft in der Postproduktion aus dem Bild retuschiert worden sein. Fest steht, dass die Bilder nachträglich bearbeitet wurden. Plakate wurden der Farbgebung angepasst und kleine Schlüssel wurden von unsichtbar zu sichtbar.¹⁶

„Wer das Gefühl hat, mal wieder ein Märchen in seinem Leben zu brauchen, für den ist dieser Film eine der besten Empfehlungen.“ Elle

"Herrliche, phantasievolle Komödie, die alle glücklich macht!" Freundin

"Der schönste Film des Jahres..." Brigitte¹⁷

3.2.5 Mathilde – Eine grosse Liebe (2004)



Die Produktion:

Der Film „Mathilde - Eine große Liebe“ (Originaltitel: *Un long dimanche de fiançailles*) basiert auf der Vorlage von „Die Mimosen von Hossegor“, einem Roman von Sébastien Japrisot. Jeunet hatte die Rechte an dem Buch gekauft und schließlich ein Budget von 46 Millionen Euro für die Verfilmung zur Verfügung. Gedreht wurde er in Frankreich 2004, jedoch von Warner Bros. produziert, wodurch der Film in Frankreich als amerikanischer Film angesehen wird. Es bedurfte besonderer Kostüme, Requisiten und Drehorte, da es sich um einen historischen Film, der in den 20er Jahren spielt, handelt. Auch in der Postproduktion wurde nachträglich viel getan, um den Eindruck und die Glaubwürdigkeit der anderen Zeit zu stärken.

Der Stab:

Regie:	Jean-Pierre Jeunet
Drehbuch:	Jean-Pierre Jeunet
Guillaume:	Laurant
Produktion:	Francis Boespflug, Bill Gerber, Jean-Louis Monthieux
Musik:	Angelo Badalamenti
Kamera:	Bruno Delbonnel
Schnitt:	Hervé Schneid

Der Hauptcast:

Audrey Tautou:	Mathilde
Gaspard Ulliel:	Manech Langonnet
Jean-Pierre Becker:	Sergeant Esperanza
Marion Cotillard:	Tina Lombardi
Dominique Bettenfeld:	Ange Bassignano
Clovis Cornillac:	Benoît Notre-Dame
Jean-Claude Dreyfus:	Commandant Lavrouye
Jodie Foster:	Elodie Gordes

Die Handlung:

„Mathilde - Eine große Liebe“ erzählt die Geschichte einer Liebe zwischen dem jungen Mann Manech und seiner Verlobten Mathilde. Er wird während des 1. Weltkriegs als Soldat zur französischen Front berufen und Mathilde bekommt die Nachricht er sei gefallen. Mathildes Eltern sind ebenfalls tot und sie lebt bei ihrer Tante und ihrem Onkel. Sie ist gehandicapt, da sie als Kind an der Kinderlähmung erkrankt war, und kann nur mit Schienen laufen.

Nachdem der Krieg vorbei ist, wird Mathilde von einem ehemaligen Soldaten kontaktiert, der ihr berichtet, dass ihr Manech einer von fünf Soldaten ist, die sich während des Fronteinsatzes selbst verstümmelten, um dem Krieg zu entfliehen. Sie erhält eine Kiste mit den Botschaften der Fünf an ihre Liebsten. Vom Regimentsführer erfährt sie, dass die fünf Männer zum Tode wegen Verrats verurteilt worden waren. Doch anstatt hingerichtet zu werden, wurden die Fünf ins offene Feld, ins Niemandsland zwischen den Fronten, verbannt.

Sie begibt sich auf die Suche nach Manech. Durch ihre Nachforschungen findet sie sein Grab auf einem Soldatenfriedhof, doch keiner kann seinen Tod tatsächlich bezeugen und so begibt sie sich nach Paris, um weiter nach ihm zu suchen und heuert zudem einen Detektiv an. Sie besucht mehrere überlebende Soldaten des Frontabschnittes „Bingo Crépuscule“ und erfährt immer mehr Details über die Nacht, als die Fünf verschwanden.

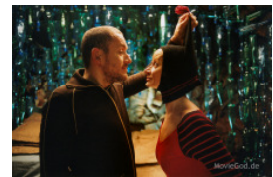
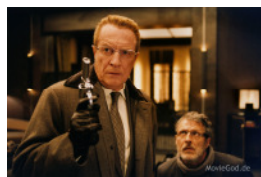
Während ihrer Nachforschungen ereignet sich eine Mordserie, die in Verbindung zu den fünf Soldaten zu stehen scheint. Und es entpuppt sich schließlich, dass eine andere Frau, eine, die ebenfalls daran glaubt, dass ihr Geliebter, einer der Fünf, noch lebt, einen Rachefeldzug gegen die Peiniger ihres Geliebten begonnen hat. Mathilde wird von einigen Überlebenden berichtet, dass diese sahen, wie Manech von einem deutschen Flugzeug niedergeschossen wurde und so verliert Mathilde immer mehr die Hoffnung, ihren geliebten Manech doch noch eines Tages wieder zu sehen.

Bis sie schließlich jemanden trifft, der ihr berichtet, dass er Manech in ein Lazarett brachte und er von dort mit einem Zug woanders hin gebracht wurde, bevor es durch einen Bombenangriff explodierte. Der Privatdetektiv findet Manech schließlich in einem Hospiz, wo dieser trotz einer Amnesie ein glückliches Leben führt. Mathilde reist zu ihm und ist unsagbar dankbar und glücklich, ihn einfach nur anschauen zu dürfen, obwohl er sich nicht an sie erinnern kann.

Kritiken:

Auf der „cineman“ Website schrieb ein Fan: „Der Film vereint auf geniale Weise drei Genres: zunächst ist es ein Kriegsfilm, mit all der Grausamkeit, die dazugehört, dann - wie im Titel angekündigt - natürlich ein Liebesfilm und schließlich und endlich ein Detektivfilm. Dabei wird der Zuschauer ständig zwischen Gewissheit über den Tod des Geliebten und neuer Hoffnung, dass er überlebt hat, hin und her gerissen. Der Regisseur arbeitet mit Rückblenden, Traumsequenzen und immer wiederkehrenden Symbolen wie dem Leuchtturm (einem Wegweiser also), einem roten Wollhandschuh (der wohlige Wärme bietet) oder MMM. In unheimlich schöne Bilder gehüllt, die einen emotional durch einen aus dem Off eingesprochenen Kommentar eng an die Handlung binden, kommt es zu einem Ende, das glaubhaft, überraschend und wohltuend ist.“²⁹

3.2.6 MicMacs – Uns gehört Paris! (2009)



Die Produktion:

Die Drehorte für die Krimikomödie „MicMacs - Uns gehört Paris!“ (Originaltitel: *Micmacs à tire-larigot*) waren in Frankreich - Paris und Marokko. Mit einem geschätzten Budget von 27.000.000 € entstand ein 105-minütiger Film, der von Werken wie „David und Goliath“, der Serie „Mission Impossible“, „Toy Story“ und „Once Upon a Time in the West“ inspiriert wurde. ^{18,21,32}

Der Stab:

Regie:	Jean-Pierre Jeunet
Drehbuch:	Jean-Pierre Jeunet und Guillaume Laurant
Produktion:	Jean-Pierre Jeunet, Frédéric Brillon, Gilles Legrand
Musik:	Raphael Beau
Kamera:	Tetsuo Nagata
Schnitt:	Hervé Schneid

Der Hauptcast:

Dany Boon:	Bazil
André Dussollier:	Waffenfabrikant Nicolas Thibault de Fenouillet
Nicolas Marié:	Waffenfabrikant François Marconi
Jean-Pierre Marielle:	Placard
Yolande Moreau:	Tambouille
Julie Ferrier:	"Schlangenfrau" La Môme Caoutchouc

Omar Sy:	Remington
Dominique Pinon:	Fracasse
Michael Crémadès:	Petit Pierre
Marie-Julie Baup:	Calculette

Die Handlung:

Bazils Vater stirbt durch eine Landmine im 2. Weltkrieg, seine Mutter zerbricht daran und somit wächst der kleine Basil alleine auf. Als Erwachsener führt er ein unbedeutendes und langweiliges Leben und hat einen Job in einer Videothek, als er eines Nachts vor die Ladentür tritt und eine Kugel in den Kopf bekommt. Die Ärzte sind ratlos, beschließen jedoch die Kugel im Kopf zu lassen, da die Entfernung von ihr lebensbedrohlicher wäre als sie drin zu lassen.

So bekommt Basil eine zweite Chance, aus seinen Leben etwas zu machen, doch da er seinen Job nicht zurück bekommt und obdachlos geworden ist, versucht er sich als Straßenkünstler. Dabei wird der alte Placard, gespielt von Jean-Pierre Marielle, auf ihn aufmerksam und beschließt, ihn mit nach Hause zu seiner Familie, den MicMacs, zu nehmen.

Die MicMacs sind eine Gruppe von zusammengewürfelten Menschen, die es sich zur Aufgabe gemacht haben, alten Schrott und Dinge, die für andere nur Müll sind, zu sammeln und wieder funktionstüchtig zu machen. Jeder von ihnen hat eine bestimmte Stärke, die ihn auszeichnet und somit ergeben sie ein gutes Team und können gemeinsam davon leben.

Als Basil nun aber herausfindet, dass die Kugel, die in seinem Kopf steckt, von einer Firma ist, die mit der Firma konkurriert, die die Landmine herstellte, die seinen Vater tötete, beginnt er ein ausgeklügeltes, intervenierendes Spiel, um die zwei größten Waffenhändler zur Raison zu rufen. Schließlich erlangt er von beiden Firmenchefs Geständnisse, die durch Youtube um die Welt geschickt werden.

Kritik:

Markus Hauschild sagte über den Film: "Die unnatürlich kräftigen Farben verleihen jedem einzelnen Bild eine fantastische Ebene, die Geschichte, die er erzählt, wird zum Märchen erhoben. Vermeintliche Schrecken, wie zum Beispiel Bazils Kopfschuss, werden so abgeschwächt und an das Komödien-Genre angepasst."¹⁹

Jonas Reinartz schrieb: „Jeunets neuester Streich besitzt mitnichten den Charakter eines Gelegenheitswerkes. Einzig künstlerische Stagnation, wenngleich aber auf sehr hohem Niveau, kann hier zum Vorwurf gemünzt werden. Wer das sepiagetränkte, nostalgisch-versponnene Universum Jeunets gerne aufsucht, dürfte auch hier nicht enttäuscht werden. In gewohnter Manier lässt er seinen scheinbar unerschöpflichen Einfallsreichtum auf sein Publikum niederprasseln, verliert dabei jedoch nie seine sympathisch-skurilen Figuren und die humane Botschaft aus den Augen. Cineasten können sich zudem an unzähligen Verweisen und einer augenzwinkernden Betonung der filmeigenen Artifizialität erfreuen.“²⁰

4 Die klassische Erzählweise von Märchen

im Vergleich auf die Dramaturgie am Beispiel von „Die fabelhafte Welt der Amélie“

Der Kunstmärchenfilm über die fabelhafte Welt Amélies ist in drei Akte gegliedert. 1928 untersuchte der russische Folklore-Forscher Vladimir Propp, einhundert russische Zaubermärchen und kam in seinem Werk „Morphologie des Märchens“ zu der Schlussfolgerung, dass diese alle einem gemeinsamen Stil ihrer Struktur nach angehören. In der Regel treten immer wieder dieselben Figuren auf, die als Handlungsträger, also „Aktanten“ wichtige Funktionen im dramaturgischen Kontext einnehmen. Sie lassen sich immer wieder in verschiedenen Kombinationen antreffen, sind aber in ihrer Zahl begrenzt. Sieben sind es in der Regel, können aber bis zu 31 erweitert werden. Dazu gehören Geschehnisse wie die Ausfahrt des Helden, der Kampf mit seinen bösen Gegenspieler und die Heirat der „Zarentochter.“³¹

Einzig relevant ist die Reihenfolge und ihre Gruppierung, in der die Funktionen auftauchen.³⁵ „Die Reihenfolge der Funktionen ist im Volksmärchen bis auf ein paar wenige Ausnahmen immer die gleiche und auch bei den Grimms findet man diese Funktionen.“³⁶ Kunstmärchen sind dieser Regel nicht unterworfen, weisen aber dennoch einige dieser Funktionen auf.³⁷ In internationalen Typen wie beispielsweise Dornröschen oder Aschenputtel findet man solche Strukturen von Funktionen und auch bei der Amélie findet man diese:

1. Akt - die Exposition

Die handelnden Personen werden eingeführt - der „dramatische Konflikt“ kündigt sich an.

Das Voiceover, welches gleich zu Beginn in die Geschichte führt, nimmt uns bei der Hand und zeigt uns Szenen, die „das Leben schreibt“, die alle im gleichen Moment passieren, als Amélie Poulin gezeugt wird. Somit hat der Film schon gleich am Anfang einen sehr starken Märchencharakter, denn mit dem Voiceover haben wir einen „Märchenerzähler“, den Allwissenden, der jedoch im Unterschied zum Märchen nicht mit „Es war einmal...“ beginnt. Aber: „schon die Geburt des Märchenhelden etwa vollzieht sich auf übernatürliche Weise: er ist

geboren, weil die Mutter von einer bestimmten Frucht oder einem Fisch gegessen (...) er wird aus Eisen geschmiedet. Oder er war von einem Tiere, einem Bären etwa, gezeugt oder doch von einem Tiere gesäugt und aufgezogen. Oder es haften wunderbare Eigenschaften an ihm: übernatürliche Körperkräfte, unerhörte Schnelligkeit, unglaubliche Schärfe der Sinne, oder (...)“²⁶ enorm viel Phantasie, wie im Falle der Amélie. Fantastisches, Bunt und Surreales im Film werden dem Rezipienten durch die blühende Fantasiewelt Amélies erklärt. Der Erzähler erzählt dem Rezipienten, dass sie als Kind immer allein spielen musste, da ihr Vater die Fehldiagnose eines Herzfehlers stellte. So entwickelt sich ihr „inneres Problem“.



Abb. 4.1

Der mangelnde Kontakt zu Gleichaltrigen in ihrer Kindheit wird so zur „Schwäche der Heldin“.

Metaphorisch steht Amélie's Goldfisch für ihre Misere, der depressive und Suizid gefährdete Goldfisch namens Pottwal. In diesem Zusammenhang symbolisiert er mangelnde „Körperwärme“, denn Fische gehören zur Gattung der wechselwarmen Tiere, früher volkstümlich auch „Kaltblüter“ genannt. Er, Pottwal, lebt im Wasser und so fehlt ihm die Eigenschaft, sich für etwas zu erwärmen, sich emotional gehen zu lassen, egoistisch zu sein oder sich von Gelüsten hinreißen zu lassen. Und er symbolisiert ebenfalls ihre Unschuld.³⁰

Der Zuschauer kann sich jedoch nur durch die introvertierte Verträumtheit Amélies auf sprechende Fotos, Wolken in Teddybärform und andere Tagträume, die von Jean-Pierre Jeunet zur Realität in Amélies Märchenwelt werden, einlassen. Ihre Mutter stirbt, als sie 6 Jahre alt ist. Das ist nach Propp die *erste Funktion*, das Symbol der zeitweiligen Entfernung: „Jemand verlässt das Haus“.³³

Und Amélie wächst mit ihrem wenig herzlichen Vater allein auf.

Der Erzähler erklärt dem Rezipienten: „Die Außenwelt erscheint Amélie so tot, dass sie lieber ihr Leben träumt, bis sie alt genug ist, auszuziehen.“ FZ: 1.,08.55-9.03“

Dadurch, dass Amélie als Kind durch diese Prägung sehr introvertiert wird, kann Jeunet dies als Stilmittel nutzen, um in seiner Geschichte viel über Handlungen erzählen zu können. Außerdem kann man in diesem Motiv die *zweite Funktion* erkennen:³³

Der Heldin wird ein Verbot erteilt, nämlich der Kontakt zu anderen Kindern (hier findet sich z.B. eine Parallele zum Märchen Aschenputtel: einsame, traurige Kindheit). Im Märchen ergeben sich daraus zwei Möglichkeiten: die Hörigkeit dem Verbot gegenüber oder die Verbotsübertretung. Amélie ist dem Verbot hörig und das begründet ihre Schwäche, welche als *dritte Funktion* zu verstehen ist (auch Aschenputtel war dem Verbot zunächst hörig, solange sie noch ein Kind war).

Nachdem die kleine „Prinzessin zur jungen Frau herangewachsen ist“, werden die weiteren tragenden Charaktere im Film von dem „Märchenerzähler“ mit dessen Vorlieben und Abneigungen vorgestellt. Der Zuschauer kann sich ihnen gleich viel näher fühlen, da er etwas Persönliches über sie weiß.

Desweiteren eröffnet J.-P. Jeunet dadurch eine weitere Ebene, was fast wie eine Geschichte in der Geschichte ist, da sie nichts mit der eigentlichen Handlung zu tun hat, sondern als Sympathie oder Antipathieträger und zur Vertiefung der einzelnen Charaktere genutzt wird. Oder, wie im Fall der Stewardess, eine wichtige Pointe für den Schluss versteckt. Was jedoch ein Einzelfall ist.

Die Handlungstreibenden Akteure sind ihr Vater, Dominique Bretodeau, der Künstler, die Concierge, der Gemüsehändler als gemeiner Widersacher, das Paar, welches sie verkuppelt und Nino, in den sie sich verliebt.

Alle diese Handlungsträger können aber auch als Teile von Amélie betrachtet werden: Ihr Vater, der sowenig herzlich ist, dass dieser symbolisch für ihre Introvertiertheit und das Problem, sich anderen zu öffnen, stehen kann; der Künstler, der für ihren Mut steht, denn er ist derjenige, der ihr am Ende den letzten Schubs gibt, um ihren inneren Konflikt zu lösen; Dominique steht für die Leidenschaft, anderen Menschen zu helfen und sie glücklich zu machen; das Pärchen steht für die Macht, andere zu beeinflussen, die Concierge steht für ein

einsames Herz, dass jedoch die Gabe hat, wieder glücklich zu werden und Nino ist die sinnbildliche Befriedigung der Sehnsucht der Heldin.

Er verkörpert die überwundene Schwäche der Heldin, das über sich Hinauswachsen; er ist die Belohnung. Amélie ist am Ende der Exposition als Heldin völlig etabliert und flüstert dem Rezipienten persönlich und direkt in die Kamera, was sie gerne mag. Nämlich: „...mich im Dunkeln umzusehen und die Gesichter der anderen Zuschauer zu betrachten.“ ^{FZ: 2 „11:11 - 11:23“}



Abb. 4.2

Damit war der Rezipient zunächst „life“ bei ihrer Zeugung dabei, saß mit ihr im Kino und erfährt dann, als wäre er ihr bester Freund, ihre intimsten Vorlieben. Spätestens jetzt fühlt sich der Rezipient von Amélie verzaubert, denn im Vergleich zu den Charakteren des Films hat sie sich dem Zuschauer geöffnet, was ihm zu einen engen Vertrauten von ihr macht. Er weiß mehr als die Anderen über sie und das bringt ihn in den Film.

Im klassischen Volksmärchen ist der Tod beider oder eines Elternteils oft der Auslöser der Heldenreise. Nicht bei Amélie. Der Wendepunkt wird eingeleitet, indem ihr während der Nachricht im Fernsehen über Lady Di's Tod der Deckel einer Parfümflasche herunter fällt, wodurch sie einen „Schatz“ - ein kleines Kästchen aus Metall – entdeckt, das ein kleiner Junge vor über 50 Jahren hinter einer Fliese in ihrem Bad versteckt hatte.

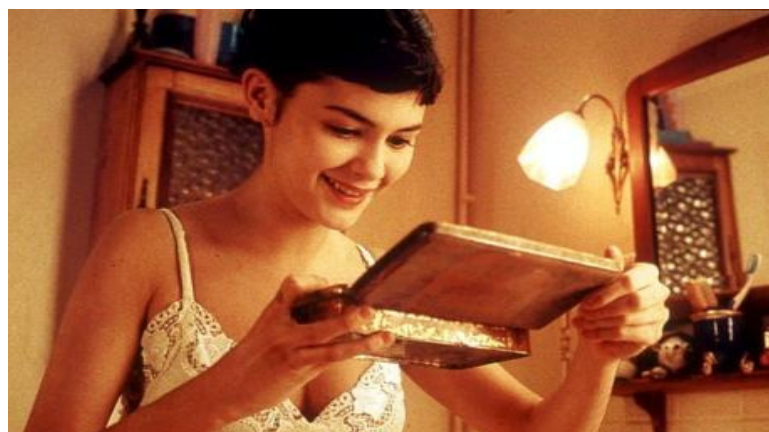


Abb. 4.3

Zuvor hat sie andere Menschen nur beobachtet, so wie ihren Nachbarn, der wegen seiner Glasknochen nur „der Mann aus Glas“ genannt wird und Jahr für Jahr das gleiche Bild von Renoir reproduziert. Aber nun, nach dieser Entdeckung, beschließt sie, das kleine Kästchen seinem Besitzer zurück zu geben und wenn es ihr gelingt – so erklärt der Erzähler - „(...) wird sie beginnen, sich in das Leben anderer einzumischen, und wenn nicht: Pech gehabt!“ FZ: 3 „14:48-15:07“ und somit einen ersten Schritt aus ihrer Isoliertheit heraus tun.

2. Akt - Steigende Handlung

Die Hauptfigur beginnt sich aktiv mit den bestehenden Problemen auseinanderzusetzen und sucht nach Wegen, wie diese gelöst werden können.

Dies ist der erste Wendepunkt in der Geschichte. Genau in der 15. Minute, so wie der Hollywood-Standard es vorgibt.

Ihre Reise beginnt, indem sie versucht herauszufinden, wer in den 50er Jahren in ihrer Wohnung gelebt hat. So lernt sie ihre Nachbarn kennen und erfährt intime Einzelheiten über sie. Womit wir laut Propp bei der *vierten Märchenfunktion*³³ sind: Natürlich in leicht abgewandelter Form, da es die Heldin ist, die versucht Erkundigungen einzuholen, aber „Die fabelhafte Welt der Amélie“ ist ja auch kein Zaubermärchen.

Der Rezipient verfällt dabei in die Rolle des Voyeurs, da jeder die Situation kennt, das leicht unwohle Gefühl beim Eintreten in eine fremde Wohnung von einem fremden Menschen. Und so durchlebt der Zuschauer mit der Heldin genau dieses. Sie wird also von Marlene, der Concierge, zum Gemüsehändler weiterverwiesen, der sie wiederum an seine Mutter verweist. Auf diese Art sammelt der Rezipient mit Amélie zusammen Informationen über ihren Nachbarn, den gemeinen Gemüsehändler, der seinen leicht geistig behinderten Angestellten schikaniert. Bei der Mutter des Gemüsehändlers bekommt sie Informationen über Dominique, der als kleiner Junge in ihrer Wohnung lebte. Sinnbildlich kann man ihn als ihr „Opfer“ bezeichnen, Propp nennt diese *fünfte Funktion*: „Der Gegenspieler erhält Informationen über sein Opfer.“³³

Dieses Motiv der Aufgabenbewältigung ist ein oft genutztes Stilmittel für den Märchenheld. Wie in „Der kleine Prinz“ macht sich Amélie auf und klingelt an vielen Türen. Der Prinz reist von Planet zu Planet, um Freunde zu finden, trifft

aber nur einsame Alkoholiker, wie die Concierge oder einen König, der über ein fiktives Reich herrscht, so wie der Gemüsehändler beispielsweise.

Nachdem sie den Namen des Jungen, der in ihrer Wohnung in den 50er Jahren lebte, glaubt gefunden zu haben, ist sie auf dem Weg zu ihrem Vater, als sie das erste Mal Nino begegnet. Dieser, ebenfalls ein Einzelgänger und Träumer wie sie, ist damit beschäftigt, den nächsten Handlungsstrang aufzubauen, indem er Fotoschnipsel unter einem Fotoautomaten hervor kratzt und damit übernimmt er zunächst die Rolle des „Dummlings“.



Abb. 4.4

T  r f  r T  r sucht sie alle in Paris lebenden Dominique Bredoteaus auf, um festzustellen, dass keiner von ihnen der Besitzer des K  stchens ist. Sie wei   nicht weiter und kehrt nach Hause zur  ck (vgl. „Schweinehaut“: der Prinz reist durch das ganze Land, um den passenden Fu   zum Schuh zu finden, aber schlie  lich wird er zu Hause f  ndig). Zuhause wird auch Am  lie abgefangen, von ihrem Helfer in der Geschichte - dem Mann „aus Glas“. Interessant ist, dass man von ihm keine privaten Informationen au  er das offensichtliche erf  hrt. Das macht ihn im Vergleich zu den anderen tragenden Rollen schwer greifbar und gibt ihm etwas Mystisches, Geheimnisvolles.



Abb. 4.5

Er übernimmt die Rolle des „Alten Weisen“. Damals im Märchen war es z.B. der Zauberer, heute im modernen Kunstmärchenfilm ist es der Künstler. Sie erhält von ihm die Informationen, die sie braucht, um den Besitzer des Kästchens zu finden. Und gleichzeitig beginnt er durch „das Mädchen mit dem Wasserglas“ auf seiner Renoir-Reproduktion Dinge über Amélie in Erfahrung zu bringen.



Abb. 4.6: Pierre-Auguste Renoir: *Das Frühstück der Ruderer*
1880-1881, 130 × 173 cm, Öl auf Leinwand

Wir erfahren ein weiteres Mal etwas über die Schwäche unserer Heldin, nämlich die Schwierigkeit, offen auf andere Menschen zuzugehen. Der Künstler lockt es aus ihr heraus und übernimmt damit einen wichtigen *Funktionspart*, nämlich den des „Der Held wird auf die Probe gestellt, ausgefragt, überfallen usw., wodurch der Erwerb des Zaubermittels oder des übernatürlichen Helfers eingeleitet wird.“³³ In diesem Fall ist es der Künstler, der ihr während des gesamten Films immer mit gutem Rat zur Seite steht.

Im Rezipienten entsteht der Wunsch, Amélie fröhlich mit anderen Menschen zu sehen, denn der Rezipient identifiziert sich ebenso mit der Heldin Amélie, wie Amélie mit dem Mädchen, das das Wasserglas hält. Auch sie hat in dieser Szene ein Glas in der Hand. Erwartungen entstehen. Amélie's Glück wird zum Suspense.

Die *neunte* Erfüllung der *Funktion* findet sich in der Rückgabe des Kästchens an Dominique: „Ein Unglück oder Wunsch, etwas zu besitzen, werden verkündet, dem Helden wird eine Bitte bzw. der Befehl übermittelt, man schickt ihn aus oder lässt ihn gehen.“³³ Nachdem sie Dominique Bretodeau, den Besitzer des Kästchens, aufgefunden hat und sie es ihm unkennt hat

zukommen lassen, erfährt der Zuschauer sehr persönliche Informationen über „Dominique Bretodeau“, denn durch das Kästchen werden Erinnerungen geweckt, die dem Rezipienten anhand von Flashbacks gezeigt werden.



Abb. 4.7

Durch seine Freude über das Kästchen beschließt Amélie, weiteren Menschen zu helfen, um darüber hinaus ihre eigene Einsamkeit zu vergessen.

Eine Kettenreaktion wird durch ihr Erfolgserlebnis ausgelöst. Sie ist auf den Geschmack gekommen, mit anderen Menschen zu agieren und sie wählt sich als nächstes ihren Vater, dem sie kurzerhand nachts seinen Gartenzwerg vom Mini-Mausoleum ihrer Mutter entwendet und ihn auf Reisen schickt. Und auch diese Handlung ist eine weitere *Funktion* Propps. Die *achte* heißt „Einem Familienmitglied fehlt irgend etwas, es möchte etwas zurück haben.“³³ Und so ist es der Zwerg, der von Amélie in die Welt geschickt wird, damit dieser im Vater das Fernweh auslöst.

Auf dem Heimweg begegnet sie zum wiederholten Male Nino, der einen Fremden verfolgt. Kurzentschlossen schließt sie sich der Verfolgungsjagd an und kann somit das „Artefakt“, ein Album mit Passfotos, bergen.

Der **Zentrale Punkt**.

Dieser gibt die entscheidende Information, um einen Ansatzpunkt für die Lösung des Problems beziehungsweise Konflikts zu finden.

In diesem Film ist das „Artefakt“ hilfreich für den äußeren Konflikt der Heldin. An sich ist es aber nur eine *weitere Funktion*, denn „der Held gelangt in den Besitz des Zaubermittels.“³³ In Amélies Fall ist das Zaubermittel ein Fotoalbum liebevoll zusammengetragener Fotos aus Fotoautomaten, dessen Besitzer sie aus verschiedenen Gründen wegwarfen. Nach dem Zentralen Punkt kann die Hauptfigur die Lösung der Konfrontation gezielter vorantreiben, was zugleich

den nächsten großen Wendepunkt – den zweiten Plot Point logisch vorbereitet“.³⁴ Amélie versucht Nino, das Album wieder zugeben und verliebt sich dabei in ihn.



Abb. 4.8

Bevor sie sich jedoch dem „Quest“ - Nino zu finden - hingibt, sammelt sie Hinweise, die ihr helfen, sich in das Leben ihrer Mitmenschen aktiver einzumischen. Daraufhin verkuppelt sie Georgette vom Tabakladen ihres Bistros mit Josef, dem Ex einer anderen Arbeitskollegin; sie wird dazu inspiriert, für die Concierge eine Briefkollage ihrer alten Liebesbriefe zu basteln und schickt dem Künstler ermunternde Videobotschaften. Diese Taten lassen sie aufblühen und selbstbewusster werden. Sie ist dabei sich zu wandeln, indem sie ihr Umfeld wandelt. Und ebenfalls kann es als weiteres Funktionsmotiv gedeutet werden: „Das anfängliche Unglück wird gut gemacht bzw. der Mangel behoben.“³³ Dies ist noch nicht der Höhepunkt, dieser baut sich jedoch dadurch langsam auf.

Der helfende Künstler ermuntert sie, „die Barriere zu überwinden“ und sie begibt sich zu der angegebenen Adresse auf dem Steckzettel von Nino, um sich dem „äußeren Problem“ zu stellen. Dieser arbeitet an diesem Tag aber nicht im Pornoshop, sondern in der Geisterbahn. Die einzige Möglichkeit für Amélie, Nino zu treffen, ist mit der Geisterbahn zu fahren. Während sie fährt, haben die zwei ihren ersten „intimen“ Moment - das ist der zweite Wendepunkt in der Geschichte und somit der Beginn des dritten Aktes.



Abb. 4.9

3. Akt – Auflösung

Der Held wächst über sich hinaus und kann den inneren und äußeren Konflikt lösen.

Sie beschließt, ihm das Album noch nicht zu geben, (da sie erst ihr inneres Problem überwinden muss) und hinterlässt ihm eine Nachricht an seinem Moped, wann er wo zu sein hat, wenn er sein Album wieder haben möchte.

Parallel stößt sie in dem Fotoalbum von Nino auf ein Rätsel. Wer ist der Mann, der zwölf Mal in dem Fotoalbum auftaucht und immer den gleichen Gesichtsausdruck besitzt? Rätsel sind ein beliebtes Motiv in Märchen, wie am Beispiel von „Der Teufel mit den 3 goldenen Haaren“ zu lesen ist, in dem der „Dummling“ Rätsel von den Menschen in verschiedenen Dörfern gestellt bekommt im Austausch gegen die Information, wo er den Teufel finden kann. Durch eine List kann er die Rätsel vom Teufel lösen lassen und bekommt als Belohnung für des Rätsels Lösung und die drei goldenen Haare des Teufels die Prinzessin zur Frau und dazu noch viele Schätze.

Amélie zögert nun durch Spielchen, auf die Nino sich einlassen muss, ein Treffen hinaus. So wird die Handlung verlangsamt und die Spannung kann beim Rezipienten wachsen.

Die Spielchen, so erklärt der Erzähler, geben Amélie noch ein wenig mehr Zeit zum träumen. In der bildenden Kunst und Literatur ist es sehr oft der Fall, dass das „Andere“ durch den unbekannten Fremden symbolisiert wird. Er löst ein Kribbeln aus, er hat die Macht, die gesamte Welt auf den Kopf zu stellen, die der Protagonistin im Film und natürlich die des Rezipienten, denn er kennt die Sehnsucht und den „geheimnisvollen Fremden“ ebenfalls. In der jungen Psychologie wird dieser als Animus- oder Anima-Bild bezeichnet. Das sind Bilder, die tief in unserer Seele verwurzelt sind. „Im Alltagsleben, im Beziehungsleben ist der geheimnisvolle Fremde sehr wichtig, weil wir sie zum Teil auch auf Menschen übertragen, die in uns Gefühle der Liebe auslösen können.“²⁵

Sie lässt Nino also Botschaften finden und Botschaften schreiben. Amélie wird zum Spielleiter, zur Prinzessin, die den Prinzen bzw. Dummling die Aufgaben zur Befreiung vom bösen Bann, der über sie gekommen ist, zukommen lässt, wie z.B. in dem Märchen „Der Königsohn, der sich vor nichts fürchtet“.

Wie in diesem Märchen hat auch Nino drei Aufgaben von Amélie erhalten, die er während des dritten Aktes lösen muss, um schließlich den bösen Bann, der auf Amélie seit ihrer Kindheit lastet, zu brechen.

Zunächst lässt sie Nino die Sacre Coeur hinauf laufen, um dann durch ein Fernrohr zuschauen zu können, wie sie sein Fotoalbum in die Tasche seines Mopeds packt. Dadurch werden „die Abenteuer von Nino“ zum Märchen im Märchen, was ein weiteres Merkmal für ein Kunstmärchen ist.



Abb. 4.10

Es folgen Szenen, in denen Elemente aus dem ersten Teil des Films auftauchen, zum Beispiel, als sie sich die Briefe der Concierge nimmt, um daraus einen neuen zu basteln. Oder sie bedient sich noch einmal dem Haustürschlüssel zu der Wohnung des Gemüsehändlers, um noch ein paar Sachen in seiner Wohnung zu verändern. Letzteres ist mit der *dreißigsten Funktion* gleich zu setzen - der Feind wird bestraft. Dabei wird sie wiederum vom Künstler mit den Glasknochen beobachtet.

Das Rätsel des Unbekannten auf den Passbildern wird durch einen „Zufall“ gelöst und die Concierge erhält einen Brief. Schließlich lädt sie Nino ins Bistro ein, doch als er vor ihr sitzt, siegt die Angst und sie lässt ihm durch ihre Kollegin wieder nur einen Zettel zukommen.



Abb. 4.11

Amélies Antrieb ist bestimmt von einer Suche - einer Sehnsucht nach Erfüllung und freiem Ausdruck. Es ist ihre Entwicklung, die der Rezipient mit ihr erlebt.

Sie lernt, dass es ein gutes Gefühl ist, anderen eine Freude zu machen. Wie im Kunstmärchen „Die Schmuser“, in dem die Menschen, die ihre Schmuser großzügig verteilen, glücklich und gesund sind im Vergleich zu denen, die ihre Schmuser geizig horten, einsam und krank werden.⁶

Circa vier Fünftel aller Märchen sind Liebes- bzw. Beziehungsgeschichten. Eigentlich geht es in ihnen jedoch viel mehr um die Verhinderung und Behinderung von Liebe als auf die Liebe selbst. Diese Behinderungen müssen bewältigt und abgearbeitet werden, bis der Held die nötige Entwicklungsstufe hat, um dem eigentlichen Grundproblem nunmehr gewachsen zu sein. Denn in Märchen werden keine Probleme gelöst, sie verwandeln sich vielmehr durch den Entwicklungsweg des Helden, der über sich hinauswächst und das Problem schließlich kein Problem mehr ist, weil er gelernt hat, damit umzugehen. Dann erst kommt der Zeitpunkt im Märchen, wo der Held sich endlich mit dem Geliebten vereinen kann.

Durch ihre Naivität glaubt Amélie der Interpretation Josephs, der ihr berichtet, Nino habe eine Verabredung mit ihrer Kollegin. Sie ist zu Tode betrübt, da klingelt es plötzlich - es ist Nino. Sie öffnet nicht, bekommt aber einen Zettel unter der Tür durch, dass er gleich zurück ist. Das Telefon klingelt. Durch einen letzten Mutmacher des Künstlers aus Glas wächst sie schließlich über sich hinaus und sucht die Konfrontation mit dem „äußeren Problem“.³⁴ Aus einem Impuls heraus öffnet sie die Tür, vor der Nino gerade ansetzt, um zu klopfen.

In der Regel ist die Vereinigung des Helden mit dem Objekt oder Subjekt der Begierde der Höhepunkt des Märchens, wie an den klassischen Volksmärchen „Schneewittchen“, „Dornröschen“ und „Aschenputtel“ deutlich zu sehen ist. Und genauso ist es auch bei Amélie: Sie heiratet zwar den „Dummling“, der zum Prinzen erhoben wird, nicht, aber es kann trotzdem als *weitere Funktion* im Sinne Propps gewertet werden. Denn es gibt beim „Abschluss eines Films (...) oft einige Filmminuten, die zeigen, wie sich die Welt bzw. das Leben der Hauptfigur darstellt, nachdem eine Lösung gefunden ist.“³⁴

Und so leben sie „glücklich und zufrieden bis an ihr Lebensende“.



Abb. 4.12

5 Analyse und Deutung von Märchensymbolen

Die Analyse und Deutung von Märchensymbolen ist die Deutung von Bildern und Metaphern in ihrem Kontext. Die Wissenschaft dieser Sprache heißt Semiotik, die sich allerdings nicht nur mit Märchen, sondern mit der Symbolik allgemein befasst.

Michael Ende schrieb gemeinsam mit Jörg Krichbaum in „Die Archäologie der Dunkelheit“: „Wenn ich heute so Untersuchungen über Märchen lese, von sogenannten Märchenforschern, dann wundere ich mich immer, dass die Leute meinen, die Bildsprache des Märchens, die ja eine ganz unmittelbare Sprache ist, die man eigentlich auf der Bilderebene unmittelbar versteht, dass die Leute also meinen, die verstehe niemand, wenn man sie nicht umsetzen würde in irgendwelche Begrifflichkeiten. Sie müssen das Märchen sozusagen ausdeuten und meinen, wenn sie es ausgedeutet haben, dann hätten sie es. Sie hätten nun den eigentlichen Inhalt des Märchens. Aber ich meine immer, dass sie genau damit den Inhalt des Märchens verloren haben. Denn das Märchen spricht in Bildern. Das Geheimnis des Märchens liegt in der Vieldeutigkeit der Bilder. Die Bilder selbst sind schon die Mitteilung. Wir haben nur verlernt, Bildersprache zu lesen. Wir meinen immer, wir hören sie nicht mehr direkt, wir nehmen sie nicht mehr direkt wahr, sondern wir glauben, wir müssen uns Bildsprache umsetzen in eindeutige Begriffssprache, dann erst hätten wir sie verstanden.

Also müssen wir es übersetzen in eine andere Sprache. Das ist aber falsch. Wir träumen ja auch in Bildern und erleben unsere Träume ganz unmittelbar. Die Bildsprache ist also die ursprünglichere, lebendigere.“²⁸

Mit diesen Worten gibt der Autor eindeutig zu verstehen, dass Bilder nicht übersetzt zu werden brauchen. Ich werde es dennoch versuchen, um heraus zu finden, ob diese durch ihre Symbolik mehr vom Kern der Geschichte preisgeben.

Der Zwerg in „Die fabelhafte Welt der Amélie“:

Zwerge stammen aus der nordischen Mythologie und meist sind damit kleinwüchsige, unter der Erde lebende Männchen gemeint, denen man übermenschliche Fähigkeiten zuspricht und die oft als listig, geizig und

zauberkundig beschrieben werden. „Die Menschen dachten, dass Zwerge die geheimnisvollen Naturkräfte im Inneren der Erde repräsentieren.“⁴⁰



Sie sind ein archetypisches Symbol und man kennt sie aus Märchen wie „Schneewittchen“, „Rumpelstilzchen“, „Schneeweißchen und Rosenrot) oder „Zwerg Nase“. Sie können gut z.B. Schneewittchen) und böse (Schneeweißchen und Rosenrot) sein und treten im Märchen oft als Helfer oder

Gegner auf. In „der fabelhaften Welt der Amélie“ hat der Zwerg eine wichtige Funktion als Helfer, denn er wird durch das Zutun der befreundeten Stewardess von Amélie zum Weltenbummler, der Amélies Vater Fotos von den verschiedensten Orten der Welt schickt. Das weckt schließlich Fernweh im alten Mann und nach der Rückkehr des Zwerges macht dieser sich selbst auf, die Welt zu sehen. Die Stewardess kommentiert das mit: „Den Spitznamen „Schneewittchen“ hab ich eh weg!“

Der Apfel in „Die Stadt der verlorenen Kinder“:

In der Märchensymbolik bedeutet der Apfel durch seine Rundungen in erster Linie Weiblichkeit und Fruchtbarkeit. Aber er hat ebenfalls die Bedeutungen von Unsterblichkeit, Wahrheit, Erkenntnis und Schwangerschaft. Verallgemeinert kann man sagen, dass Äpfel heilen und töten und manchmal „im Halse stecken bleiben“. In „Die Stadt der verlorenen Kinder“ wird der Apfel (wie im Märchen „Schneewittchen“) zum Lockmittel, er ist die Versuchung, der bereits Eva in der Bibel verfallen war. Der Apfel wird für den Jungen zur verbotenen Frucht, welcher er wegen seines naiven Alters und der Armut, in welcher er lebt, nicht widerstehen kann. Es kommt zum „Sündenfall“ und er wird daraufhin entführt, was der Vertreibung aus dem Paradies gleichzusetzen ist. Seine Entführung ist der Grund für die Heldenreise von One und somit auch von Miette. Denn von da an schwebt das Leben von One's kleinem Bruder in ständiger Gefahr.



Der Teufel in „Die MicMacs – Uns gehört Paris!“:

Das Wort „Teufel“ kommt aus dem griechischen *diábolos* und bedeutet „Verleumder“. Im Christentum ist der Teufel auf Satan im Alten Testament zurück zu führen. Bazil bittet den Teufel (einen Straßenkünstler) ^{FZ „33:39-34:19“}, ihn in eine Schaufensterpuppe zu verwandeln, und zwar am darauffolgenden Tag um 10:00 Uhr. Im Film geschieht es durch Schminke und einem Kostüm, wodurch man interpretieren könnte, dass der Teufel bereits seine Stellung, das Böseste der elysischen Wesen zwischen Himmel und Unterwelt zu sein, abgegeben hat. Wie auch der Teufel verkörpern die Waffenhändler das absolut Böse, die vom Helden nur durch eine List besiegt werden können. Als Vergleich dazu kann man die Märchen „Der Bauer und der Teufel“ oder „der Teufel mit den drei goldenen Haaren“ heranziehen .



Interessant ist, dass Jeunet dem Teufel die Aufgabe des Helfers zuteil werden lässt, wo dieser doch die wiedergöttliche Macht symbolisiert. Bazil bittet den Teufel um Hilfe im Kampf gegen die bösen Mächte der globalisierten Welt. „Alte böse Macht“ gegen die „neue böse Macht“, verkörpert durch die Waffenhändler? Der Teufel könnte aber auch für die böse Seite in ihm selbst stehen, denn er lässt sich als Schaufensterpuppe verkleiden, um einen der Waffenhändler heimlich zu belauschen. Dann steht der Teufel ebenfalls symbolisch für seine kindliche Phantasiewelt, in der er für seinen Kampf gegen die bösen Waffenhändler seine düsteren Schattenaspekte in sich selbst wecken muss.

Die Hexen in „Die Stadt der verlorenen Kinder“:



Die siamesischen Zwillinge nehmen nicht nur die Position des Antagonisten ein, sondern haben ebenfalls die Attribute einer Hexe. Sie werden beim Kochen gezeigt, tragen schwarz und sind skrupellos, wenn es darum geht, Kinder zu versklaven, zu verkaufen oder gar zu töten. In

Märchen und Sagen ist die „böse“ Hexe meist rothaarig, triefäugig, bucklig, dürr, insgesamt hässlich mit krummer Nase und Warzen im Gesicht, trägt ein Kopftuch und geht am Stock. Es gibt auch die Variante der kalten Schönheit (z.B. bei Schneewittchen), der jede menschliche Gefühlsregung fehlt. Bei Jeunet entsprechen die siamesischen Zwillinge ebenfalls nicht der „Norm“, sie gehen auf drei Beinen.

Noch vor der Entwicklung des synkretistischen Hexenbegriffes im Mittelalter gab es bereits Hexentypen mit kennzeichnenden Merkmalen. >Lamien< *lat. Lamiae*: für Kinderraub und Tierverwandlungen, >Strigen< *lat. Striges*: was soviel bedeutet wie Eule und später zu Vampirismus wurde. >Herbarien< *lat. Herbariae*: für Kräuterfrauen, >Venenaten< *lat. Venenatae*: für Zaubergiftmischungen u.a.

Der mittelalterliche Hexenbegriff hat nun solche spezifischen Vorstellungen verbunden und systematisch ursprünglich nicht zusammen-gehörige Elemente des Zauber- und Aberglaubens wie Luftflug, Schadenszauber und Tierverwandlungen, mit alten Lehren der antiken und christlichen Dämonologie genommen und zur Hexe verschmelzen lassen.²³ Das bekannteste Beispiel der Hexe im Märchen ist wohl „Hänsel und Gretel“, die zu einem Pfefferkuchenhaus mitten im Wald kommen. Die Hexe versklavt Gretel und steckt Hänsel in den Käfig, um ihn zu mästen und schließlich zu verspeisen (siehe „Kannibalismus“ im Anschluss an diesen Absatz).

Das gleiche Hexenmotiv lässt sich auch in dem Kunstmärchen „Goldfeuer“ finden, wo das Geschwisterpaar vom Hunger getrieben bei der Frau Garaus klopft und dazu gezwungen wird, immer wieder die gleichen monotonen Aufgaben zu verrichten. Es heißt: „Du, junger Mann, kannst Wasser holen (...) Du, junge Dame, nimm diesen Besen und fege alle Zimmer (...)“²⁴

Im Film sagen die Zwillinge synchron: „Das ist das Objekt. In genauso einen legt er seinen ganzen Zaster. Zum Knacken braucht ihr aber zwei Stunden!“ FZ: „19:22-19:37“

Sowohl beim Volksmärchen als auch im Kunstmärchen gelingt es den Helden durch eine List, der Hexe zu entkommen. Bei den Filmhelden One und Miette gelingt das nicht, sondern vielmehr fallen sie auf die List der Zwillinge hinein, die einen Floh auf One springen lassen und die Orgel spielen, was den Zauber auslöst, der durch das Gift im Stachel des Flohs übertragen wird. Unter dem Einfluss dieses Gifts versucht One, Miette zu töten. Der Plan wäre auch fast

aufgegangen, würde nicht Marcello einen Gegenangriff auf die Zwillinge ausüben, sodass diese sich gegenseitig massakrieren und ins brennende Wasser fallen.

Und so haben die Volksmärchen-Hexe, die Kunstmärchen-Hexe und die Kunstmärchenfilm-Hexe alle etwas gemein: Sie verbrennen alle bei lebendigem Leibe. Die Verbrennung ist gleichfalls ein Hinweis auf die im Mittelalter stattgefundene Inquisition, als die sog. Hexenverbrennung an der Tagesordnung war. Die Angst vor dem „Hexenzauber“, die dem Volk durch die Kirche eingeredet wurde, bewirkte, dass Hexen in den Märchen das „Böse“ verkörperten und sie mit der Verbrennung ihren „gerechte“ Strafe erhielten.

„Gewalt ist im Märchen nie Selbstzweck, sondern dient der Bestrafung des Bösen, meist auf dessen Veranlassung. Nur durch die vollständige Vernichtung des Bösen kann die Bedrohung beseitigt werden.“²⁷

Kannibalismus in „Delicatessen“:

Kannibalismus ist kein Symbol in dem Sinne, aber dennoch ein gern genutztes Märchenmotiv. Man nennt diese Märchen „Menschenfresser-Märchen“.

In „Delicatessen“ werden ebenfalls Menschen gegessen. So wie die Kinder durch das Lebkuchenhaus (in „Hänsel und Gretel“) angelockt werden, wird auch Louison angelockt, und zwar durch eine Annonce in der Zeitung, dass in diesem einem Haus ein neuer Hausmeister gesucht wird. Dieser soll wie Hänsel von den Hausbewohnern gefressen werden, kann jedoch - ebenfalls wie Hänsel - durch eine List entgehen, indem er sich mit seiner Geliebten im Bad einschließt, mit seiner Kleidung die Abflüsse verstopft und das Bad flutet. Das Wasser steigt so hoch, dass alle bedrohenden Hausbewohner davon gespült werden, als sie die Tür gewaltsam aufbrechen.

Eine weitere Parallele ist die Hilfe einer weiblichen Figur, die den Akteur liebt: Die Tochter des Fleischers - Gretel liebt ihren Bruder Hänsel.

6 Mit welchen Mitteln gibt J.-P. Jeunet seinen Filmen den Märchencharakter?

Analyse und Interpretation der psychologischen Wirkung

In seinen Filmen findet man ein Zusammenspiel verschiedener Techniken, die die Welt seiner Charaktere zu surrealen Schauplätzen der Wirklichkeit werden lassen. Seine Helden haben alle etwas puppenartiges und spielen dabei so authentisch, wie es eine Puppe niemals sein könnte.

6.1 Der Ton

Als die Chefin von Amélie sagt, sie wisse das Rezept für Liebe, gibt es ein helles „Bing“, was die Aufmerksamkeit des Zuschauers nun auf die folgenden Worte der Chefin richtet. Der Sound ist nicht einzuordnen – man erkennt nicht, woher er kommt oder was seine eigentliche Funktion ist. Aber so erfährt der Zuschauer mit Amélie gemeinsam das Geheimnis, wie man zwei Stammgäste miteinander verkuppelt. Der gesamte Gedankengang, der sich bei Amélie daraufhin abspielt, ist sound-technisch untermalt und erinnert an Flugzeugturbinen, die mit der Kamera durch das Bistro „fliegen“.

Desweiteren gibt es eine Handlung, in der Amélie für die Concierge aus den alten Briefen ihres verstorbenen Mannes einen neuen bastelt, damit sie glaubt, er habe sie doch geliebt und nicht länger verbittert ist. Als die Concierge schließlich den gebastelten Brief liest, glaubt sie, er wäre aus einer einzigen Feder entsprungen. Der Rezipient jedoch hört nicht nur die geschriebenen Worte, sondern der Brief wird durch die zerstückelten, untermalten Sounds des Hintergrunds (die ihn begleiteten, als er die Zeilen schrieb) als „Collage“ verdeutlicht.

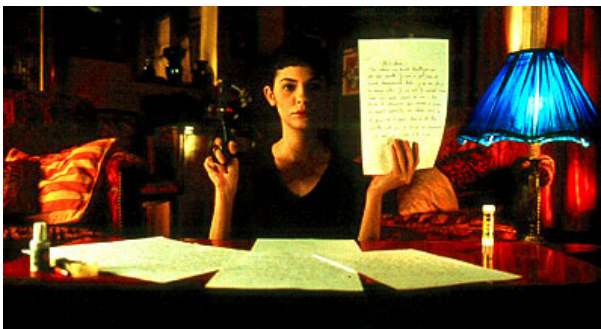


Abb.6.1



Abb.6.2

6.2 Die Kamera

Allgemein kann man sagen, dass Jean-Pierre Jeunet mit langen und durchdachten Kamerabewegungen arbeitet und sie bis ins kleinste Detail perfekt mit der Mise-en-scène abstimmt. Im Audiokommentar zu „Mathilde“ sagte J.-P.J.: „Ich mag es, wenn wir das Ganze in einer Aufnahme beenden. Mit einer Nahaufnahme, einem Weitwinkel und ohne Schnitt.“ Jeunet selbst hat sich dabei von seinen Lieblingsfilmen von Sergio Leone und Bertolucci inspirieren lassen.

Die Kamera ist immer in Bewegung und das mag er. Den Zuschauer hat er somit von Anfang an ins Filmgeschehen einbezogen. Und das ist es auch, was Jeunet durch seine starken Kamerabewegungen auslöst. Er bezieht ihn mit ein, in seine Einstellungen und Kamerabewegungen der Szenen. Er arbeitet teilweise mit riesigen Kränen, die einen entfaltbaren Arm haben und somit den Zuschauer auf Entdeckertour gehen lassen. Am besten lässt sich das belegen durch seine langen Kamerabewegungen, die einen beobachtenden Charakter gewinnen, indem die Kamera an etwas vorbei fährt, was dann im Vordergrund des Bildes in der Unschärfe am Zuschauer vorbeifährt. Es ist Bewegung im Bild, für das Auge des Rezipienten passiert etwas, auch wenn es gar nicht wichtig ist, was da im Vordergrund vorbeifährt. Dadurch kann der Rezipient sich schlechter auf den Dialog konzentrieren, aber es ist viel mehr so, als wäre er dabei und schaut sich nur ein wenig um, während er der Handlung parallel immer noch folgt.

Beispiele: Die MicMacs, Mathilde, Amélie, Delicatessen, ja selbst bei Aliens findet man diese Kamerafahrten. Manchmal lässt er den Zuschauer auch in den Film kommen, indem die Kamera zur subjektiven Kamera wird. Jeunet schafft es ebenfalls, die Subjektive von Amélie zu der des Rezipienten werden zu lassen.

Und er spricht ihn durch den Blick der Schauspieler in die Kamera direkt an: Beispiel: Amélie sitzt im Kino, schaut in die Kamera, dann dreht sie sich um und öffnet so dem Zuschauer den Blick auf das Publikum im Kino. Für die, die „Die fabelhafte Welt der Amélie“ damals im Kino sahen, muss das ein noch stärkerer Effekt gewesen sein als mit dem Fernseher. Die Kameraführung unterstützt diesen Effekt dadurch, indem sie sich langsam nach links bewegt und Amélie aus dem Bild verschwindet und der Rezipient den Eindruck einer subjektiven

Kamera gewinnt. Er ist Amélie, er hat sich umgedreht, um während des Films die Gesichter der anderen Zuschauer zu sehen.

6.3 Die Musik

J.-P. Jeunet sagte über seine Musikwahl: "(...) each time I try to find the music that corresponds the most with the spirit and story of the film. We had the idea of composer Carlos d'Alessio before we even shot "Delicatessen". For "The City of Lost Children" we immediately wanted Badalamenti because of David Lynch (Blue Velvet). On "Alien": Resurrection, we had a young composer (he cost less for Fox!) who wrote in the traditional musical style of action movies. For "Amélie", our collaboration was exceptional and entirely by accident – or by fate! – with Yann Tiersen. The osmosis between the image and music was unbelievable. For "Micmacs", at first I wanted to do something a little more modern, a little more rap, to take old music from action pictures and sample them, but it didn't work. (...) I met the composer, Raphaël Beau, a young music teacher who teaches to troubled kids in the suburbs. I told him I was interested but couldn't promise him anything just yet. He composed 25 pieces without being hired! Each time he composed for a certain sequence, it didn't work, but as soon as we put his music on a different sequence, it worked like a charm! So in the end, I told him, "You're the one who's making the film!"¹⁸

J.-P. Jeunet schafft es mit der Wahl seiner Musik, einen Score kreieren zu lassen, der nachhaltig seine Fans begeistert. Am besten kann man das am Soundtrack von „Die fabelhafte Welt der Amélie“ belegen, der sich weltweit über 1,5 Millionen Mal verkaufte.²²

6.4 Die Farbe

Farben haben die wundervolle Fähigkeit, Stimmungen beim Betrachter auszulösen. Sie wirken auf uns Menschen und können etwas simulieren, wie beispielsweise in der Raumgestaltung, wo Farben oft dazu benutzt werden, um einen Raum größer, wärmer oder dynamischer wirken zu lassen. Völlig unterbewusst löst die Farbwahl ein ganz bestimmtes Gefühl aus, das Jean-Pierre Jeunet nutzt. Jeunet liebt warme Farbtöne und so überrascht es nicht, dass man alle seine Filme als „warme Filme“ bezeichnen kann. Erdtöne wie

braun, beige, ocker und orange sind oft in seinen Kompositionen zu finden. Aber er bedient sich dennoch der gesamten Farbpalette.

Ein Beispiel: In „Die fabelhafte Welt der Amélie“ wird der alte, blinde Mann von Amélie für ein kurzes Stück durch die Straßen von Paris geführt, der dabei von ihrer Lebensenergie beflügelt und bereichert wurde. J-P. Jeunet wählte für diese Szene weiß/gelb/orange, um mit der psychologischen Farbwirkung ein ähnliches Gefühl beim Betrachter zu erzeugen, denn Gelb als Farbe verscheucht trübe Stimmung, sie erhellt das Gemüt und regt den Geist an, was wiederum auch deutbar im Hinblick auf den Mann ist. Wir erfahren während der gesamten Geschichte nicht viel von ihm, man sieht ihn drei Mal: Das erste Mal auf einem Bahnhof der Pariser Metro, wo er auf einer Bank sitzt, mit einem Plattenspieler auf dem Schoß und einer Schallplatte von Edith Piaf, die sich im monotonen Rhythmus dreht. Auch sein Alltag ist monoton, immer das gleiche, betteln auf den Bahnsteigen der Pariser Metro. Das zweite Mal sieht man ihn kurz im Bistro, wo Amélie arbeitet. Als er das dritte Mal gezeigt wird, hatte sich in der Szene zuvor das Leben Amélies verändert, sie ist beglückt von ihrem Erfolg, den Besitzer des Schatzkästchens gefunden zu haben.

Dieses Glück teilt sie also mit dem blinden alten Mann. Während sie ihn begleitet, erzählt sie ihm wie im Rausch der Sinne, was es zu sehen gibt: „(...)vor der Fleischerei schaut ein Baby einen Hund an, der sich aber nur für gegrillte Hähnchen interessiert...“ damit gibt sie ihm für einen kurzen Moment die Möglichkeit die Dinge zu „sehen“, sie erhellt seinen Geist für einen Moment und bringt somit Licht ins Dunkel, weiß wie Klarheit und Reinigung. Was den blinden Mann am Ende ihres gemeinsamen Weges bildhaft erleuchten lässt. Somit findet sich durch die Farbgebung Symbolcharakter, aber sie erzählt nicht nur etwas über den alten Mann, sondern sie erfüllt den Rezipienten in diesem Moment genauso, denn es wird durch die Farbe transportiert. (Ebenfalls durch die Musik, die der Szene Dynamik verleiht.)

Ein anderes Beispiel aus diesem Film ist die Wohnung des Gemüsehändlers. Sie wird in sehr dunklen Grün- bis Schwarztönen dargestellt, so dass der unsympathische Charakter des Gemüsehändlers verbildlicht wird. Düsternis erfüllt nicht nur ihn, sondern auch seine Wohnung; die dunklen Farben wirken erdrückend auf den Zuschauer, sobald Amélie seine Wohnung betritt.

6.5 Der Schnitt

Hervé Schneid ist der Magier am Schnittplatz. Er hat bisher alle Filme von J.-P. Jeunet geschnitten und gehört somit zur Stammbesetzung seines Teams. Dass kurze Zwischensequenzen mitten in einem von Jeunets Filmen auftauchen, ist der Rezipient inzwischen gewöhnt und er freut sich über den kurzen kreativen Einschub, der oft erst auf den zweiten Blick einen narrativen Charakter bekommt.

In „Mathilde - Eine große Liebe“ hat er eine Symphonie aus mehreren konfusem Erzählsträngen geschaffen. Häufige Perspektivwechsel jener fünf Soldaten und Sprünge in der Zeitachse lassen den Rezipienten tief in den Film eintauchen.

Um zu verdeutlichen, dass Amélie Distanzen überwindet, um den Besitzer des Kästchens zu finden und dabei Zeit vergeht, hat Hervé Schneid sich dem Stop-Motion-Element bedient, das heißt, er hat Frames aus dem Filmmaterial herausgenommen, dadurch wirken die Bewegungen stockend und vermitteln Unruhe, die ebenfalls aufkommt, wenn man sich durch den Pariser Metro-Dschungel bewegt. Dieses Stilelement setzt er am Ende des Films noch einmal ein, wenn Amélie und Nino auf dessen Roller durch Paris fahren und ihr „glückliches Ende“ genießen: Hier vermittelt es eine Vertrautheit, Spaß und Zeit zwischen den beiden. Aber es lehnt sich auch an das Thema Fotografie an, welches sich durch die Passfotos und deren Automaten durch den Film zieht. Durch den Stopmotion-Stil wird der Rezipient daran erinnert, dass auch der Film nur aus hintereinander gezeigten Fotos besteht.

6.6 Die Effekte

In jedem seiner Werke findet man Effekte, die aufwendig in der Postproduktion entstanden und viel des Budgets und der Zeit in Anspruch nahmen. Viele dieser Effekte sind im Hintergrund versteckt und mit dem bloßen Auge gar nicht oder nur bei genauem Hinsehen erkennbar. Teilweise baut Jeunet seine Bilder aus drei verschiedenen Ebenen, manchmal vielleicht auch aus mehr auf. Aber immer bemüht er sich, die visuellen Effekte zu kaschieren und den gedrehten Bildern mehr „Authentizität“ zu geben, mehr Flair. Ebenfalls interessant sind die Effekte, die für jeden sichtbar sind, denn sie zeugen von viel Phantasie.

Die MicMacs:

Bazil fährt mit einem Transporter, beladen mit kleinen „Schätzen“ aus einem Container, eine Straße entlang, als er einige dieser unterwegs verliert. Er steigt aus und sieht sich in der Mitte von zwei gegenüber liegenden Gebäuden stehen: Das eine mit dem Emblem von der Landmiene, die seinen Vater tötete, und bei dem anderen das der Kugel, die in seinem Kopf steckt.

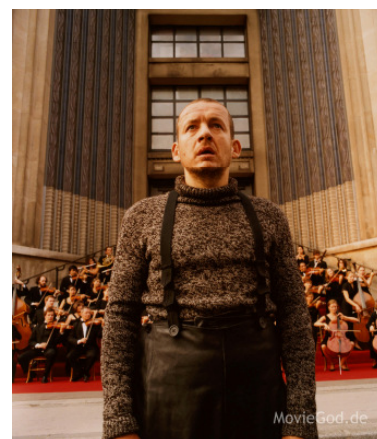


Abb. 6.3

J.-P. Jeunet verbildlicht es dem Rezipienten, indem er in den Einstellungen, in denen Bazil jeweils das Haus anschaut, ebenfalls in einem kleinen Fenster eine Gedankenblase mit Rückblicken, die die zuvor gezeigten Szenenausschnitte rezitieren, zeigt.

So versteht der Zuschauer, dass dort die verantwortlichen Menschen, die für sein gesamtes Unglück im Leben verantwortlich sind, zu finden sind und lässt dann die nondiegetische Musik zu einem riesigen diegetischen Orchester im Hintergrund von Bazil werden. Bazil schlägt sich gegen den Kopf, die Kugel in seinem Kopf bekommt einen kleinen Stubs und das Orchester im Hintergrund verschwindet *schlagartig* und mit ihm die Musik. Alles nur Phantasie oder verursacht durch die Kugel im Kopf? Auf jeden Fall ist durch das plötzlich „real“ gewordene Orchester, welches zuvor wohl nur in seinem Kopf spielte, der „Bild-im-Bild-Exkurs“ weniger verwirrend im Vergleich zur Sehgewohnheit des überwiegend restlichen Films. Denn es ist ja dadurch selbst im Film nicht *real* und der Rezipient kann sich so problemlos auf die Zusatzinformationen einlassen, ohne es als „das geht ja gar nicht“ abzuwerten.

Die Gedankenblase von Amélie:



Abb. 6.4

Das gleiche Prinzip vom Bild im Bild hat Jeunet zuvor schon bei der fabelhaften Welt Amélies angewendet. Amélie steht in der Küche und ist am Backen, sie beginnt zu träumen, dass Nino für sie noch eine weitere Zutat, die sie benötigt, besorgt.

Am Ende dieser Traumsequenz, die in einem kleinen Fenster neben ihrem Kopf eingeblendet ist, stellt sie sich vor, wie er den Kettenvorhang ganz leicht streift, um ihre Aufmerksamkeit zu erlangen. Jeunet holt Amélie und den Rezipienten in die „Wirklichkeit“ zurück, als der Kettenvorhang sich im gleichen Moment wie in ihrem Tagtraum bewegt und dabei ein leises Geräusch macht. Doch es ist nicht Nino, sondern die Katze. So hat Jeunet die Bildebene mit der Traumebene des Protagonisten verbunden und die Traumebene durch die Soundebene real werden lassen.

6.7 Die Narratologie

In „Die Stadt der verlorenen Kinder“ gibt es ziemlich am Anfang eine Szene, in der das „Meisterstück“ des Professors, die Kreatur namens Krank, die nicht träumen kann, vom „Gehirn“ ein Märchen erzählt bekommt. Das Gehirn beginnt mit „Es war einmal...“ und Krank erwidert daraufhin abwertend: „Ah, ein Märchen...“. Allein durch diesen Wortwechsel kann sich der Rezipient auf das Märchen einlassen, denn der Antagonist, mit dem der Zuschauer sich sowieso nicht identifizieren will, zieht das „Märchen“ ins Lächerliche, wodurch der Rezipient sich quasi als Trotzreaktion Krank gegenüber auf das Märchen einlässt. Somit öffnet die Parodie über das Märchen den Zugang zum Märchen.

Darüber hinaus wird das erzählte Märchen zum Märchen im Märchen, was ein Indiz dafür ist, dass es sich um ein Kunstmärchen handelt, und Jeunet nutzt dieses ebenfalls, um den Hintergrund der laufenden Handlung zu erläutern.

7 Fazit - Jeunet vs. Märchenfilm

Die Filme Jeunets kann man nicht auf eine Stilrichtung reduzieren. Und auch der Begriff Krimikomödie oder Fantasyfilm trifft es nicht genug. Es lassen sich viele Märchenmotive in den Filmen von Jean-Pierre Jeunet finden. Aber er lässt sich auch von vielem Anderen inspirieren. Ich würde sagen, von allem.

Seine Filme sind so künstlerisch eigen und weisen viele Kunstmärchenmerkmale auf, dass man ihn als einen Kunstmärchenfilm-Regisseur betiteln kann. Aber es bleibt dennoch nur ein Wort einer Klassifizierung, einer Kunst, die man versucht auf einen neuen Weg in eine Schublade zu packen. Kunst kann man analysieren und interpretieren, doch der Künstler hat sein Werk in einem Wahn kreiert, und da ist das Geheimnis - ob in der Literatur, beim Film oder der Musik.

Trotz der angeführten Beweise auf Märchenelemente macht Jeunet keine Filme, die man dem Genre *Märchenfilm* zuordnen würde. Man muss eine klare Trennung zwischen Kunstmärchenfilm und Märchenfilm ziehen, denn im Gegensatz zu Märchenfilmen gibt es bei Jeunet keine Fabelwesen wie Einhörner, Drachen oder Hexen. Es ist viel mehr so, dass die Hexen bei Jeunet siamesische Zwillinge sind (siehe „die Stadt der verlorenen Kinder“) oder Amélie metaphorisch als Prinzessin gesehen werden kann, die am Ende des Films ihren Prinzen bekommt. Anstelle von Drachen gibt es Aliens und der Zauberer ist bei ihm der Erfinder und Künstler (siehe „Die MicMacs“ und „Amélie“).

Der Jahrmarkt ist etwas, das als Element in jedem seiner Spielfilme auftaucht.

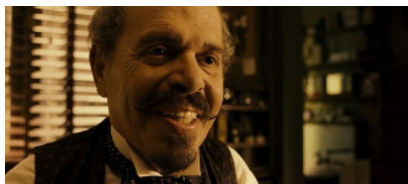
In „Delicatessen“ ist der Hauptdarsteller Louison, gespielt von Dominique Pinon, bevor die unbekannte Katastrophe das Leben aller veränderte, ein Zirkusclown gewesen.

In „Die Stadt der verlorenen Kinder“ ist One ein Kettensprenger auf dem Jahrmarkt am Hafen, bevor seine Reise beginnt. Die siamesischen Zwillinge kennen Marcello, den mit den dressierten Flöhen, ebenfalls aus ihrer Zirkuszeit, als sie noch gemeinsam in der Manege standen.

Sogar in „Aliens – Die Wiedergeburt“, gibt es ein Gruselkabinett, nämlich in der Szene, wo die Weltraumpiraten auf dem Weg zu ihrem Raumschiff sind und Ripley intuitiv an einer Tür stehen bleibt, deren Raum dahinter sich als Labor

entpuppt, wo alle ihre vorherigen Fehlklone in Konservierungsflüssigkeit schwimmen.

In „Die fabelhafte Welt der Amélie“ ist es Nino, der als Skelett verkleidet in der Geisterbahn arbeitet.



In „Mathilde – Eine große Liebe“ verkörpert der Detektiv Germain Pire, auch genannt „Das Wiesel“, den Jahrmarkt mit seiner Erscheinung und seinen Gesten.

Abb. 6.5

Er ist ein kleiner Mann im Frack mit Hut und einem gezwirbelten Schnauzbart, wodurch er an einen Dompteur aus dem Zirkus erinnert.

In dem Film „Die MicMas – Uns gehört Paris!“ ist es die Vergangenheit von Tambouille, die mit der Magie des Jahrmarkts in Zusammenhang gebracht wird. Der Rezipient erfährt mit Bazil gemeinsam, dass sie ihre zwei Mädchen in ein Spiegelkabinett hat gehen sehen, doch als sie sie holen wollte, waren sie verschwunden, sie suchte alles ab, erst das Spiegelkabinett, dann den gesamten Rummelplatz und schließlich die Straßen, bis sie zum Clochard wurde.

Vom Jahrmarkt wurden auch die früheren Märchenerzähler inspiriert bzw. war es auch oder vor allem einer jener Orte, an denen Märchen und Geschichten aus der ganzen Welt verbreitet wurden. Denn damals wie heute sind es doch Nomaden, die von Stadt zu Stadt reisen und Geschichten hören und weiter erzählen. Und wer weiß, vielleicht ist der Jahrmarkt ja auch der Ort, an dem Märchen gemacht werden...

Auf jeden Fall war der Jahrmarkt der Ort, an dem Filmgeschichte geschrieben wurde: Die Darsteller für die sechs allerersten Filme waren eigentlich Akteure des Jahrmarkts und wurden durch die Gebrüder Skladanowsky, die den Film am Ende des 19. Jahrhunderts erfanden, zu den ersten Filmdarstellern überhaupt: Am 1. November 1895 fand im Berliner Wintergarten die weltweit erste Filmvorführung statt. Einer ihrer Filme war „Das boxende Känguruh“, die anderen Filme zeigten Akrobaten, Ringkämpfer oder Tänzer.³⁸ Ein Redakteur der „Staatsbürger Zeitung“ schrieb am 5. November 1895 über die bewegten Bilder der Gebrüder Skladanowsky: „(...)Wie er das macht, soll der Teufel wissen!“⁴¹

Abgesehen vom Berliner Wintergarten wurde die erste Generation Film auf Jahrmärkten vorgeführt.

Und so schließt sich denn auch der Kreis, wenn die FAZ über Jeunet schreibt: „(...) staunend schaut man zu, wie sich das rasende Räderwerk seiner Einfälle in Bewegung setzt, wie die Maschine surrt und schnurrt, blickt in ein Kuriositätenkabinett voller bizarrer Gestalten mit seltsamen Gesichtern und Eigenschaften, auf eine in warme Sepiatöne, in Grün und Hellbraun getauchte Märchenwelt, die der unsrigen verblüffend ähnlich sieht, um dann doch wieder von ihr abzuweichen (..)“¹⁰

Für Jean-Pierre Jeunet ist die Welt ein Jahrmarkt und seine Filme sind die Sensationen.

Literaturverzeichnis

Zitate und Quellen:

¹ Bruno Bettelheim - „Kinder brauchen Märchen“

² <http://de.wikipedia.org/wiki/Kunstm%C3%A4rchen>

^{3,4} Dr. Paul-W. Wühl – „Das Kunstmärchen - was ist das?“

Link: https://docs.google.com/viewer?a=v&q=cache:ILcXvejRbY8J:www.kunstm%C3%A4rchen.de/content/pdf/Kunstm%C3%A4rchen-Begriff.pdf+geschichte+kunstm%C3%A4rchen&hl=de&gl=de&pid=bl&srcid=ADGEEShXdOB1AA3I00zW7iXkz4VexandzqESpyQ_MitYKR41Q64IJLxuUAAdxUK_oOYuGrwvzMiw8dYdRtZBRfK-DuU1hzGEQCh-HX1YxfE4Ndf1R2W9PPjH7cFbpYextC-C2n5ZG1&sig=AHIEtbRKVw_Fbh-HEss6GIUW_P2T0zhOw&pli=1

⁵ <http://de.wikipedia.org/wiki/Kunstm%C3%A4rchen>

⁶ „Die Farben der Wirklichkeit“ - Roland Kübler aus „Die große Wegkreuzung“ Lucy Körner Verlag S.33

⁷ Kunstmärchen. Stuttgart (Sammlung Metzler 155), S. 3

^{8,9} Linde Knoch - Praxisbuch Märchen, S.24/57

¹⁰ <http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/kino/jean-pierre-jeunets-filmkosmos-spielzeug-fuer-erwachsene-11011750.html>

¹¹ a life in pictures: <http://www.youtube.com/watch?v=HndWfBhvQrk>

¹² <http://collider.com/writer-director-jean-pierre-jeunet-interview-micmacs/28741/>

¹³ <http://www.filmstarts.de/kritiken/100246-Delicatessen/kritik.html>

¹⁴ http://de.wikipedia.org/wiki/Die_Stadt_der_verlorenen_Kinder

¹⁵ http://de.wikipedia.org/wiki/Alien_-_Die_Wiedergeburt

¹⁶ <http://www.filmrezension.de/+frame.shtml?/filme/amelie.shtml>
<http://www.amelie-der-film.de>

-
- 17 <http://www.die-fabelhafte-welt-der-amelie.de/amelie/deutsch/sitecorp/pressestimmen.html#>
- 18 https://docs.google.com/viewer?a=v&q=cache:VrG9nXiy_skJ:www.sonyclassics.com/micmacs/micmacspress.pdf+tapiocafirms.fr&hl=de&gl=de&pid=bl&srcid=ADGEESgeENoAykMg2ooyNGmKCT2muPYv_OEzrzeYa4Z2AUCNZPq-2eujMCmiakC87T82TXZPpiawyxMXr3zEXmOnr5i1walNnSMR8-OKx92BGC1b7IV6Gp3CvP0hBz2AbQc4gUih65xj&sig=AHIEtbTygm-MSyvVh4uPzjU9VC39VcTfZg
- 19 <http://www.film-zeit.de/Film/21425/MICMACS/Kritik/>
- 20 <http://www.filmstarts.de/kritiken/102876-Micmacs/kritik.html>
- 21 <http://www.imdb.de/title/tt1149361/>
- 22 <http://www.amazon.de/fabelhafte-Welt-Amelie-Yann-Tiersen/dp/B00005NFIC>
- 23 Wörterbuch des Aberglaubens von Dieter Harmening – S.206
Reclam ISBN 3-15-010553-6
- 24 Feuergold – Ein Märchen von Ronimund Hubert von Bissing – Lucy Körner
Verlag ISBN 3-922028-18-7
- 25 Liebe im Märchen S.51 von Verena Kast - Patmos Verlagshaus
ISBN3-491-69820-0
- 26 <http://www.maerchenlexikon.de/texte/archiv/panzer01.htm>
- 27 <http://www.rothenbarth.de/warumseite.htm>
- 28 Die Archäologie der Dunkelheit 101f – aus „Worte wie Träume“, Seite 30 f
von Michael Ende ISBN 3-451-22298-1 Verlag Herder Freiburg im Breisgau
- 29 <http://www.cineman.ch/movie/2004/UnLongDimancheDeFiancailles/forum.html>
- 30 Märchenlexikon mit Sagen und Fabeln von Erhard Lanzerath, S.15/33
ISBN 3-928944-03-7
- 31 <http://www.uni-due.de/literaturwissenschaft-aktiv/Vorlesungen/epik/maerchen.htm>
- 32 <http://www.imdb.com/title/tt1149361/business>

- 33 http://lmu.selfip.org/images/b/be/Propp_Funktionen.pdf
- 34 <http://de.wikipedia.org/wiki/Filmdramaturgie>
- 35 <http://www.pragmatiknetz.de/Seminare/WI04/Folien/W04fo30.pdf>
- 36
- <http://www.3sat.de/page/?source=/specials/thementage/ard/148178/index.html>
- 37
- http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:k2hwyKqXwgsJ:www.lu.lv/bgz/assets/documents/materiale/Propp_Morphologie%2520des%2520Marchens.pdf+Morphologie+des+M%C3%A4rchen&cd=5&hl=de&ct=clnk&gl=de&client=firefox-a
- 38 A trick of a light – Ein Film von Wim Wenders
- 39 <http://sphinx-suche.de/maerchen/dummling.htm>:
- 40 http://de.goldenmap.com/Zwerg_%28Mythologie%29
- 41 http://de.wikipedia.org/wiki/Gebr%C3%BCder_Skladanowsky
- 42 <http://www.maerchenlexikon.de/texte/archiv/panzer01.htm>

Weitere Quellen:

- Klotz: Das Europäische Kunstmärchen – J.B. Metzlersche Verlagsbuchhandlung Stuttgart ISBN 3-476-005969-0
- Kleines Handlexikon der Märchensymbolik
- The little prince – von Antoine de Saint-Exupéry – A Piccolo Book ISBN 0 330 2395 7
- Die Zaubergärten der Phantasie.
Zur Theorie und Geschichte des Kunstmärchens. Reihe Siegen. Beiträge zur Literatur und Sprachwissenschaft Bd.13. Heidelberg 1978
- Das deutsche Kunstmärchen - Geschichte, Botschaft und Erzählstrukturen. Heidelberg 1984 (= UTB1341)
- <http://www.uni-due.de/einladung/Vorlesungen/epik/propp.htm>

- http://www.warnerbros.fr/movies/unlongdimanche/long_dimanche_frame_system.htm
- <http://www.deutschstunden.de/Material/Maerchen.html>
- <http://de.wikipedia.org/wiki/Apuleius>
- http://de.wikipedia.org/wiki/Hans_Christian_Andersen
- http://de.wikipedia.org/wiki/Oscar_Wilde#M.C3.A4rchensammlungen
- <http://www.uni-protokolle.de/Lexikon/Kunstm%E4rchen.html>
- <http://www.uni-due.de/literaturwissenschaft-aktiv/Vorlesungen/epik/maerchen.htm>
- http://de.wikipedia.org/wiki/Gerhart_Hauptmann#Wirken_in_der_NS-Zeit

Filmzitate von:

„Die fabelhafte Welt der Amelie“

FZ: 1,08:55 - 09:03“

FZ: 2 „11:11 - 11:23“

FZ: 3 „14:48 – 15:07“

„Die Stadt der verlorenen Kinder“

FZ: „19:22-19:37“

"MicMacs-Uns gehört Paris!"

FZ „33:39-34:19“

Eigenständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe. Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus Quellen entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht. Diese Arbeit wurde in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.



Berlin, den 15. Februar 2012

Sophie-Louise Bachnick